

noticias - análisis - anticipos - informes - opinión
AÑO 3 - Nº 24
Diciembre '07
Argentina............0$
Latinoamerica......0$
Europa..............0€
USA.............0U$S
Resto del mundo..0$
GAMING FACTOR
NO ESTÁ MUERTO QUIEN PELEA
www.GAMING-FACTOR.com
PARA BIEN O PARA MAL
ESTÁ DE REGRESO:
FALLOUT 3
previews:
SI BIEN TODO SALIO
ESTE MES, ALGO QUEDA:
STEEL FURY; THE CITY OF
METRONOME; THE GOLDEN
COMPASS; UNIVERSAL
COMBAT ONLINE
reviews:
EXTRAÑABAMOS LA ÉPOCA DONDE AL
MENOS 2 JUEGOS ERAN EXCELENTES:
THE WITCHER; HELLGATE: LONDON;
CRYSIS; CALL OF DUTY 4; HALF LIFE 2:
EPISODIO 2; PORTAL; GEARS OF WAR Y
TODAVIA NOS QUEDA MAS
ADEMÁS: LAS CONSECUENCIAS DEL E-WASTE - LAS ACCIONES DE GF SUBIERON DE BIEN A MUY BIEN

JUEGO DEL MES



¡Que mes, por Dios! Salió todo lo que estaba prometido y más. La cantidad y calidad de los fichines que vieron la luz en estos últimos treinta días hizo que se nos complicara más de la cuenta decidirnos por el mejor juego del mes. Después de dos o tres asados, reuniones varias y muchos litros de alcohol en diferentes versiones pasando por nuestros gargueros, decidimos que "Call of Duty: Modern Warfare" fuera el agraciado. ¿Por qué esta elección? porque nos hizo sorprender con la variedad de misiones que tiene, la excelente ambientación lograda en cada uno de sus niveles, la sofisticada inteligencia artificial de los enemigos y la cantidad de adrenalina que nos produjo en cada momento que debíamos entrar en acción. Júntenle a todo esto la excelente optimización de un formidable motor gráfico como el Unreal Engine 3 y tienen un verdadero cóctel tecnológico que hará imposible que nos despeguemos del monitor hasta terminar este juego.
No podemos dejar fuera de esta mención a juegos como Crysis o Gears of War, que también son excelentes productos para recomendar pero CoD:MF les saca esa pequeñita diferencia que lo hace merecedor de esta elección.



UN VISTAZO A LA REVISTA QUE TENES EN LA MANO

EDITORIAL

Inesperado, sorpresivo, deseado, bien recibido... cada uno puede tomarlo de distinta manera, pero la realidad es que Gaming Factor ha regresado. ¿Fue fácil? Para nada. Nos costó bastante, pero podemos decir que volvimos al ruedo a toda marcha. Con cambios de rumbo, ideas, partidas, retornos, llegadas... pero siempre acompañados de nuestra pasión por los fichines que traemos desde adolescentes y que forman parte de nuestra cotidianeidad casi sin darnos cuenta. Con una opinión absolutamente libre, cada uno de los redactores pone en sus notas lo que realmente siente al narrarla, manteniendo la claridad en el mensaje para que vos lector, que buscás una opinión sobre determinado juego, la encuentres amena, de fácil comprensión y fundamentalmente divertida. Ese es nuestro anhelo: informar y divertir a quien nos lee. En este número vas a encontrar todo lo último que estuvo apareciendo por estos días antes de que lleguen las fiestas de fin de año. Como siempre ocurre en esta época, hay una gran cantidad de juegos para analizar y creemos que estamos tomando los más representativos para que tengas una idea acabada de cual elegir a la hora de gastar tus ahorros, pero aun más importante, tu preciado tiempo. Espero que nuestro Número 24 te agrade y podamos contar con tu fiel lectura en los números siguientes. Nos gustaría que, en el caso de que no lo hayas hecho, te registres y opines en nuestra página web: www.gaming-factor.com para agrandar nuestra comunidad y tener un feedback ágil, de manera que podamos mejorar nuestra querida revista y podamos conocer tus gustos sobre juegos y otros temas de interés. Disfrutá de nuestro trabajo y te esperamos el mes que viene.

Horacio Silvestri - Jefe de redacción

STAFF GF

DIRECTOR
Alejandro Parisi

JEFE DE REDACCIÓN
Horacio Silvestri

ASISTENTE DE REDACCIÓN
Diego Bortman

CORRECCIÓN
Federico Mendez
Daniel Falcón
Ricardo Beux
Luciana Decristófaro

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN
Diego Beltrami
Walter Chacón

STAFF GAMING FACTOR
Leandro Dias
Maximiliano Nicoletti
Diego Bortman
Matías Leder
Gonzalo Lemme
Mariano Arias
Alejandro Hernández
Daniel Falcón
Martín Petersen Frers

COLABORADORES
Juan A. Torea
Pablo Strauss
Mariano Martinez
Ramiro Granja
Javier Silvestri
Gabriel Donato

ASADOR
Julian Cantarelli

CONTACTO
prensa@gaming-factor.com
correo@gaming-factor.com

Gaming Factor es una publicación propiedad de Diego Beltrami.

Ficha técnica
- Fecha de salida: Primer trimestre 2008
- Demo: Disponible
- Género: Simulador
- Compañía: Discus Games
- Distribución: Ninguno

STEEL FURY: KHARKOV 1942

UN SIMULADOR DE TANQUES DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL ORIGINARIO DE LA TIERRA DEL VODKA.

POR Horacio Silvestri

Uno se pregunta cómo hoy en día hechos ocurridos hace alrededor de setenta años atrás sigan tan vigentes en la memoria global teniendo en cuenta todo lo que cambió el mundo desde esa época. ¿Cuánto fue lo que modificó la Segunda Guerra para que no se pueda olvidar las atrocidades cometidas por todos los integrantes de esa contienda? Estos interrogantes siguen dando motivo a revisiones y replanteos de los teatros de operaciones, los armamentos, las estrategias planeadas por los ejércitos, los avances tecnológicos usados para destruir y los cambios rotundos de pensamientos y costumbres políticas y sociales.



Obviamente en el mundo de los juegos informáticos, este tema no puede de permanecer ausente y continúa generando nuevos puntos de vista y desarrollos para tratar de entender lo más acertadamente posible cómo fueron los diversos sucesos que se fueron generando en esta gran contienda.

Dentro de este marco, la gente de "Graviteam" nos trae un simulador de tanques que augura ser lo más avanzado que se vio hasta el momento en nuestras PCs. Dejando de lado lo arcade que se puede observar muy a menudo en esta clase de juegos, Steel Fury - Kharkov 1942, nos sitúa en batallas ubicadas en los frentes bélicos rusos y alemanes con una gran carga de realismo ya sea en la conducción del blindado en sí, como en el movimiento y estrategia de las unidades a nuestro mando. Los tanques y sus tripulaciones, representados con la máxima autenticidad histórica, son los elementos centrales del juego, que con grandes batallas a escala y la participación de todas las tropas, se sumaron en tres campañas perfectamente representadas en los acontecimientos de aquellos días.



Estos acontecimientos se basaron en la poco conocida operación ofensiva llevada a cabo por el Ejército Rojo desde el 12 al 28 de Mayo 1942. En el curso del contraataque alemán, que se inició el 17 de Mayo de 1942, tres ejércitos soviéticos fueron rodeados y forzados a través de violentos combates a salir de la "trituradora de carne" de la "Barvenkovskiy Kotel". Dentro de ese marco deberemos romper ese cerco y aniquilar al ejército alemán.

Steel Fury contará además con una física muy realista, gran cantidad de objetos para destruir a nuestro gusto ("Todo con lo que se tropiece en el camino o cualquier vehículo que entre en nuestras miras puede ser destruído, sin excepciones"), paisajes absolutamente alterables, condiciones cambiantes de clima y de iluminación -incluso durante misiones nocturnas-, autenticidad histórica, así como un editor para la creación de MODs, entre otras grandes novedades anunciadas por el desarrollador de este proyecto.

Será cuestión de esperar la aparición de este simulador para ver si lo que se promete se cumple. Por mi parte lo miraré un poco de costado. Tengan en cuenta que "Graviteam" es una empresa rusa y generalmente los desarrolladores de esas latitudes tienen sus vueltas a la hora de presentar sus productos.

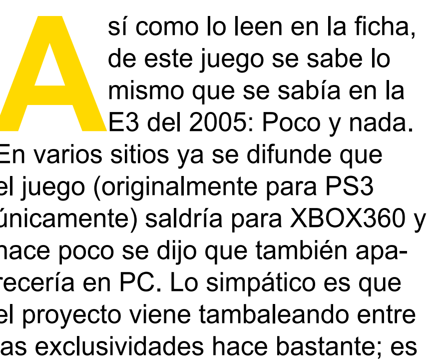


Ficha técnica
- Fecha de salida: 2008 eventualmente
- Demo: No Disponible
- Género: Aventuras
- Compañía: Team Tarsier
- Distribución: Ninguna

THE CITY OF METRONOME

ESTAR A LA EXPECTATIVA DE ALGO QUE EVENTUALMENTE TENDRÍA QUE SALIR

POR Gonzalo Lemme



Así como lo leen en la ficha, de este juego se sabe lo mismo que se sabía en la E3 del 2005: Poco y nada. En varios sitios ya se difunde que el juego (originalmente para PS3 únicamente) saldría para XBOX360 y hace poco se dijo que también aparecería en PC. Lo simpático es que el proyecto viene tambaleando entre las exclusividades hace bastante; es más algún que otro sitio llama a la XBox360, Xennon, el codename viejo.

VAYAMOS AL JUEGO EN SÍ

Lo primero que noté en Metronome -el nombre de la ciudad- es una estética similar a la película de Tim Burton: The Nightmare Before Christmas, sobre todo en sus habitantes y en algunos edificios, el resto de la ciudad goza de un aspecto realista asombroso. Es así como lo leen -y como lo pueden ver abajo-: realismo y ese estilo Burton, que hace a Metronome interesante en el aspecto gráfico. La ciudad además está controlada por una única empresa, todos sus habitantes son obreros de esta empresa que trabajan día y noche sin quejarse y sin preguntarse por que lo hacen, simplemente lo hacen: de hecho, en el video muestran que hay un obrero que trabaja sobre una bicicleta que activa el mecanismo del reloj; por supuesto este obrero trabaja todos los días, las 24 horas, los 365 días del año.



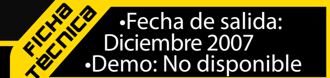
CUANDO EL SONIDO PUEDE SER UN ARMA DE ATAQUE

Nuestro personaje es un aprendiz de conductor del tren. Su trabajo en el momento que encaramos el juego es lo que se conoce como "picar los boletos del tren" pero en Metronome los boletos tienen la voz del dueño y nuestro personaje debe grabarlos y compararlos con su dueño. Lamentablemente en esta ciudad, casi ningún personaje tiene ojos. Nuestro personaje empieza a tener dudas del porqué de una empresa única que maneje todo. Con su grabadora podrá grabar todo lo que escuche y reproducirlo en cualquier momento para resolver desde puzzles hasta vencer enemigos.



Hay, como dije, poca información. Es un juego que saldría eventualmente en el 2008, pero la gente de Tarsier Studio no tiene alguien que publique y distribuya el título. Como casi siempre, a las buenas ideas y a las originales les cuesta el doble salir al mercado, a menos que sean de gente renombrada. Hoy en día el mercado se plaga de juegos con recetas ya utilizadas con algún pequeño cambio. Realmente es triste, pero esperemos que salga a la luz. Es una gran oportunidad para ver algo distinto.





- Fecha de salida: Diciembre 2007
- Demo: No disponible
- Género: Aventura
- Compañía: Shiny
- Distribución: Sega

THE GOLDEN COMPASS

POR Sebastián Barros

DEL PAPEL, AL CINE Y JUEGO...

Si señores, otro juego que sigue la línea de Harry Potter. Esta vez se trata del primer libro de la trilogía His Dark Materials del autor Británico Philip Pullman. Junto al juego también saldrá la película, casi simultáneamente para estas navidades; parece que quieren ganar todos los flancos al mismo tiempo.



EL JUEGO...

Vamos a lo nuestro, dejemos de lado el libro y la película... Aunque no sé que sería mejor. En fin, en The Golden Compass nos sumergimos en un mundo de acción y fantasía, un mundo situado en las heladas tierras del Norte, contando con diseños basados en los escenarios y situaciones de la película, así como de sus intérpretes, entre los que se destacan Daniel Craig y Dakota Blue Richards, que será la protagonista.

LOS PERSONAJES...

Dentro del juego podremos tomar el control de Lyra, una niña huérfana, traviesa e ingeniosa, con la que iremos buscando objetos especiales que le ayuden a rescatar a un amigo, que ha sido secuestrado por una misteriosa organización secreta conocida como Los Globblers. Lyra deberá utilizar toda su astucia y habilidad, junto a la ayuda de Pan, para salvar no sólo su mundo, sino también el nuestro. Ademas de Lyra podremos controlar a su pequeño amigo, el espíritu Pantalaimon. También se podrá controlar a Iorek Byrnison, un gran oso polar, que se sumará a la aventura. Iorek protegerá a Lyra durante su viaje, enfrentándose a sus enemigos. Además, podremos desbloquear secretos y mini juegos utilizando la misteriosa brújula dorada, llamada alethiometro. La Brújula Dorada cuenta con 13 vastos entornos para explorar, incluyendo localizaciones que no aparecen en el libro ni en la película, pero que los protagonistas visitarán en su lucha entre el bien y el mal.

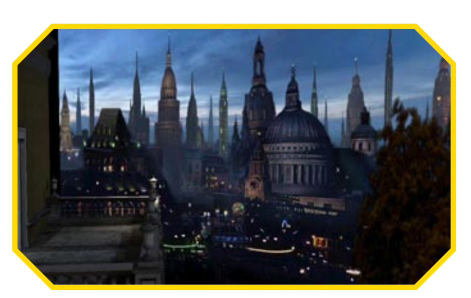
AL FIN, EL FIN...

Este juego es desarrollado por Shiny Entertaiment, el mismo no cuenta con Demo, pero se pueden encontrar cuatro trailers. Saldrá en diciembre de 2007 junto a la película para la campaña navideña. Si bien este título no llama la atención ni gráficamente ni como historia, Sega ha hecho una fuerte apuesta y lanzará el juego para múltiples consolas además del PC, como para que nadie quede afuera.

LA PREDICCIÓN BACTERIANA...

Mi querido conserje luego de retarme por ser un poco duro y no darle muchas chances de éxito a esta nueva entrega de SEGA, predijo y sin dudar que los amantes de este estilo de títulos, donde la magia, la avententura y la fantasía se mezclan, van a disfrutar de un juego entretenido.





FICHA TÉCNICA
- •Fecha de salida: No especificado
- •Demo: No disponible
- •Género: RPG multiplayer
- •Compañía: 3000AD
- •Distribución: DreamCatcher

Universal Combat Online

POR Maximiliano Salamone

SURCANDO EL COSMOS

Basta de andar en bicicletas, cuatriciclos o avioncitos, llegó la hora de subirse a un mecha de verdad y salir al espacio exterior, donde los hombres se hacen Hombres, donde las razas se hacen Imperios, donde nos pueden hacer bosta con armas super grossas!! 3000AD nos trae (si, eso es una empresa) U.C.O., la secuela de la saga BattleCruiser, que ha cosechado tanto fanáticos como detractores a lo largo de su carrera. ¿Fanáticos? Todos aquellos a quienes el estilo de juego, el diseño y el ambiente lograron dibujar una sonrisa en los rostros de los eventuales viciosos. ¿Detractores? Todos aquellos a los cuales la horrenda cantidad de bugs que traían las primeras 2 versiones (sobre todo la 1ra, que salió adelantadísima) desfiguró las caras de los pobres diablos que se habían atrevido a probar con este título…Pero ahora vienen por más, por lo pronto a leer de qué se trata. Yo pongo unas fichas por este

SCOTTY, TRANSPORTE PARA DOS… .Y APURÁ QUE SE VIENEN LOS BICHOS

En esta oportunidad no vamos a manejar ejércitos de naves de combate, sino sólo una persona creada a nuestro gusto (o como nos salga…) con la que podremos avanzar en diferentes ramas, profesiones, habilidades, y así cumplir las mas diversas misi… ¡¡momento!! ¡¡Es un juego de rol!! Y sí, ¿qué pensaban? En este sentido no hay un gran aporte. Pero a no conformarse con eso, porque trae innovaciones, y bastantes. Cuenta para comenzar, con 4 tipos de juego, Campaign (misión tras misión), Roam (ir a boludear por ahí), Quick Action (salimos a batallar al instante) y Online (no hace falta aclarar). Continuando, tiene tal diversidad de acciones, combinaciones, profesiones, lugares para visitar y demás, que las posibilidades son… siderales. Si no tenés una guía, o alguien para que te de una mano, probablemente te sientas perdido en un océano de cosas para hacer sin saber por donde empezar. No solo tendremos la posibilidad de viajar en carcachas espaciales, sino también de pasear por estaciones espaciales, descender a los planetas (que prometen fauna, flora y ambientación diferente para mas de 200 mundos… ¿será real?), subirnos a vehículos terrestres, e incluso submarinos. ¿Conté que puede verse en primera persona? Bueno, ¡se puede!



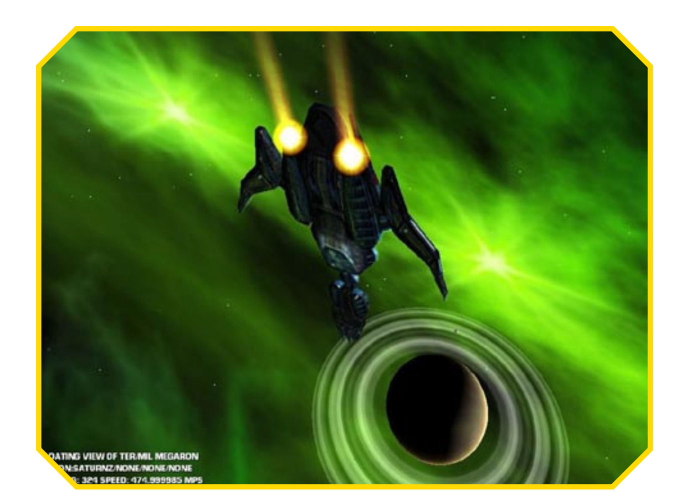
VOLANDO SOBRE UN BARRILETE CÓSMICO

Hora de unos números para ponernos contentos: ¡54 tipos diferentes de naves (cazas, cruceros, destructores, transporte, y más)! ¡Partidas de hasta 64 personas! ¡22 vehículos terrestres! ¡10 vehículos submarinos! ¡20 tipos de armas diferentes para las tropas! ¡28 personajes! ¡Llame YA! No, mejor al terminar de leer la nota…
Ya que estamos, continuemos con la jugabilidad. Parece que en el aspecto de controles la gente de 3000AD no se pone muy de acuerdo, a pesar de que puede utilizarse teclado, mouse y joystick. Las configuraciones para los controles son… algo extrañas. No siguen los modelos estándar de configuraciones a las que estamos habituados a fuerza de años y años de enviciar, algo a lo que habrá que acostumbrarse. Por otro lado, en ciertas situaciones (en alguna misión) nos encontraremos con que tenemos que pasar algunos minutos de nuestro valiosísimo tiempo esperando sin hacer nada a que se dé un evento determinado. Para los que estén jugando online, puede que no les moleste, ya que es sabido que se quedan haciendo nada por horas en las ciudades mas concurridas, ¿pero para el modo single player? Mmmm….dificultoso. Juego para pacientes, sin duda.



ENCHULAME LA MÁQUINA

Lo que se VE del juego en lo gráfico es algo que si bien está trabajado, no es espectacular. Y tiene sentido, recordemos que los muchachos han querido abarcar MUCHO en cuanto al juego, y no pueden apretar demasiado. Nos vamos a topar con diseños bien hechos de mechas, nebulosas y galaxias vistosas, ambientaciones OK, pero repito, nada destacable. No es de extrañar, no es un juego diseñado para impresionar por los ojos, sino por su amplitud. Es un proyecto ambicioso en ese sentido. El lado positivo (muy) es que permite una buena fluidez durante el juego, algo que se agradece. El Engine usado es SINGE, que permite trazar planetas y demás objetos complejos, que parece pedir realmente POCO por los requerimientos que figuran en la página oficial. En cuanto al sonido, tenemos música que nos meterá de lleno en los espacios infinitos, tanto al navegar en paz entre las estrellas como al batallar, conjuntamente con los clásicos sonidos, bien realizados para este caso.
Recomendación: Tiene lo suyo, ¡hay que probarlo!





Fallout

DATOS TECNICOS

Fecha de salida:
Marzo de 2008
Genero: RPG
Demo: No disponible
Desarrollador:
Bethesda Softworks
Publisher:
Bethesda Softworks

Refugiados en sus esperanzas, "los habitantes del refugio" esperan. Han pasado muchos años desde que vieran la luz y ya no creían volver a verla, pero el aviso llegó, la luz sería vista de nuevo, sólo restaba esperar. El mundo ha sido un lugar muy oscuro estos últimos años, muchas cosas intentaron reemplazar a la verdadera luz que iluminó nuestras sonrisas hace años pero no lo lograron. Pero la hora llegó, una nueva chance se acerca, y aun cuando muchos de estos "habitantes del refugio" no quieren saber lo que verán cuando el momento llegue, todos esperan, pacientes, a que Fallout 3 salga. El mundo cambió de manos en este tiempo, la gente que nos trajera esos dos pequeños discos de alegría concentrada con los títulos "Fallout" y "Fallout 2" pintados arriba ya no dirige este, en su lugar se encuentra la gente que demostró que no sólo en las películas se ve el arruinar una saga prácticamente inarruinable. Pero esto es Fallout, es decir, ¿que podría salir mal?

A esta altura muchos pañuelos se desecharon, la noticia de que Fallout 3 saldría tanto para PC (su heredera por derecho y la única que se merece tener este juego) como para consolas (las culpables de muchos de los crímenes mas aberrantes al mundo gamer) sacudió a todos los fanboys reclusos que adquirieron el hábito de no salir de sus casas por semanas para quedarse jugando a algún Fallout por centésima vez, trayendo imágenes de un fallout light con lindos gráficos, donde todo lo que amábamos del juego sería recortado, pesado, limado y removido; para dejarnos un juego para las masas, que genera guita y destruye sueños. Si esto sucede, los habitantes del refugio reclamarán sangre, y con razón.

FALLOUT

Hace mucho mucho tiempo, salió un pequeño juego que se atrevió a ser diferente. Tomando el género de RPG este rebelde no solo se negó a tratarse de magia y caballeros sino que encima lo hizo bien. Fallout en cambio presentaba un escenario postapocalíptico, donde las guerras de la humanidad convirtieron al planeta en una bola de ceniza radioactiva llena de mutantes y armados hasta los dientes. Tomábamos el control de uno de los afortunados que encontraron la seguridad en los refugios que el gobierno construyó durante la guerra, afortunados hasta ahí, ya que un desperfecto en el sistema de agua del refugio obliga a que alguien tenga que salir a buscar un repuesto; sin saber que hay afuera nos dan un arma, una misión y nos muestran la puerta.

Fallout fue genial en todo, sus gráficos fueron adecuados a su tiempo (1997) su generador de personajes fue y sigue siendo de lo mejor que existe, la variedad de opciones desde la forma de usar nuestros personajes a las elecciones que hacemos en el juego, es prácticamente imposible jugarlo dos veces seguidas y ver lo mismo. Las variantes son tantas que se puede decir que aun terminándolo 10 veces no llega uno a ver todo el juego. Su trama era interesante, sus combates aun siendo por turnos eran emocionantes y el mundo en general era una obra de arte que uno no podía dejar de ver; Ciudades destruidas, bases militares, o el desierto, con cientos de encuentros aleatorios llenos de hints hacia películas o libros de culto.



FALLOUT 2

Tomando lo mismo que nos trajeron con el primer Fallout, en su secuela Black Isle decidió seguir la regla de "si no esta roto no lo arregles". Fallout 2 es prácticamente idéntico al uno, solo que el escenario es más grande, y ubicado en otra parte de Estados Unidos (al





norte del primero), con un argumento más largo y más de todo. Fallout 2 superó al primero y fue el placer de todo aquel que lo jugara. Black Isle logró aumentar la libertad de opciones al punto en que es posible completar el juego a lo rambo o sin disparar un solo tiro, y sólo usando carisma, sigilo y buenas elecciones en el árbol de diálogos. Fallout 2 también aumenta en lo bizarro, con más encuentros aleatorios y más referencias (el vigía del puente de Monthy Pyton & the Holy Grial o la ballena estrellada en tierra firme de The Hitchhikers Guide to the Galaxy por nombrar un par) y también agregaba la posibilidad de manejar un auto que nos acortaba el tiempo de viaje y nos agregaba muchos cambios en las ciudades a las que visitábamos (por Ej., nos lo robaban).

VAN BUREN

El nombre código que Black Isle le depositara al supuesto Fallout 3 que nunca vio la luz. El juego se veía como una versión estilizada del anterior, con el mismo método de juego, y ampliando más los puntos que antes gustaron, más vehículos, una sección diferente de Norteamérica y mucha sangre. Todos sabíamos que nos gustaría aun si apestara, pero lo cancelaron. La vida no es justa, acostúmbrese

FALLOUT 3

Luego de todos estos años llegó la hora del cambio, Fallout 3 se viene renovado, y muy diferente a lo que habíamos visto, para bien o para mal. Esta nueva entrega nos pone en el feo traje azul y amarillo de un habitante del Vault 101, creado como la capital de todos los Vaults y ubicado en Washington DC. Varios años después del final de Fallout 2, la gente del Vault 101 aun no abrió las puertas, mas de 200 años desde que fueran encerrados por su propio bien; la atmósfera dentro del mismo es terrible, y algunas personas están impacientes por salir.
Con los nuevos avances en los juegos ahora podemos ver el futuro en primera persona, así como con una cámara encima del hombro de nuestro avatar o con la cámara isométrica a la que estamos acostumbrados. Ver el mundo en primera persona agrega la posibilidad de acercarnos a este mundo que tanto nos gusta, donde todo se ve como el futuro que creían que tendríamos en los 50, pero con varias bombas atómicas encima: laboratorios de altísima tecnología que investigan cosas que aun no tenemos, usando computadoras de cinta y monitores negro y verde, un desierto que brilla en la oscuridad, escorpiones del tamaño de una casa y más cosas feas que sabemos que hay cuando la radiación estuvo ahí.
Es dentro del Vault 101 donde comenzamos el juego, y nuestro



UN CUADRITO CON AÑOS Y TEXTO





1997 - El primer Fallout ve la luz, casi al mismo tiempo el primer Diablo ve la luz (unos dos meses mas tarde) - Luego de terminar Diablo unas doscientas veces muchos gamers se dan cuenta que existía Fallout. (25 min. después de conseguirlo) - muchos gamers conocieron el paraíso del rol en PC.
1998 - Fallout 2 aparece en el estante de las tiendas gamer, bandadas de reclusos informáticos sedientos de Fallout ataca tiendas de videojuegos.
Varias personas alrededor del globo se compraron un Falcon oxidado creyendo que podrían arreglarlo con un regulador de células de combustible antes de darse cuenta que esos autos no son eléctricos como en el juego.
1999 - 2003 - Miles de gamers alrededor del mundo esperan la salida de Fallout 3 prendiendo velas, sacrificando pollos y jugando y rejugando Fallout 2.
2001 - Entre la espera por Fallout 3 sale Fallout Tactics: Brotherhood of Steel, un juego de estrategia basado en Fallout; si bien el juego era excelente no era Fallout, mucha gente lo amó por ser un buen juego, mucha otra gente lo odió por no ser como los otros Fallouts.
2003 - Interplay y Black Isle sueltan todos sus proyectos de PC, entre ellos el que había recibido el nombre código “Van Buren”, un par de vistazos demostraron que se trataba de una secuela de Fallout, mucha gente durmió llorando echa un rollito en su cama esa noche.
2004 - Bethesda anuncia la creación de Fallout 3
2006 - Bethesda muestra al mundo Oblivion y destruye toda la fe que los gamers les habían depositado tras Morrowind. Ahora todos los Fallout Fanboys temen lo que podría pasarle a este.



primer momento es justamente, el nacimiento de nuestro personaje. Mediante manipulación de ADN podemos controlar nuestro aspecto físico y nuestros atributos, y para agregar un lindo detalle, el partero (que es nuestro padre) se quitará la mascara al terminar para mostrarnos una idea de como nos veremos nosotros en el juego. El siguiente paso es nuestro cumpleaños numero 10, cuando nos entregan nuestro pip boy (al igual que los juegos anteriores, el pip boy es un aparatito que llevamos en la muñeca, sirve a la vez de radio, diario, lector de radiación, grabador y en general, es toda la interfaz del juego) y también conoceremos al resto de la gente que modeló nuestro carácter al crecer (parientes y amigos/rivales); pasada esta etapa nos toman un test con preguntas sobre lo que nos gusta y lo que esperamos encontrar fuera del refugio; estas preguntas modelarán nuestros skills y la forma en que llevaremos el juego de ahí en más. Ya con 19 años comenzamos el juego, deambularemos un par de días por el Vault 101 probablemente babeándonos frente a una PC con lindos gráficos, corriendo a las minitas y aprendiendo el juego, en ese entonces nuestro padre desaparecerá y nos pondremos el objetivo de salir del refugio a buscarlo. Y el mundo que nos espera fuera es tan genial y retorcido como en los anteriores, desde portaaviones encallados en el medio de un desierto, hasta un pueblo que adora a una bomba atómica que cayo sin explotar.



WAR... WAR NEVER CHANGES

Para calmar los miedos de fácil el 99% de la base fanboy de Fallout, Bethesda aseguró que ellos son, también, unos freaks del juego y que no tienen intención de modificarlo en lo más mínimo en cuanto a lo que hizo grande a los anteriores. Los combates usarán un sistema por turnos similar al anterior, adaptado a las 3 dimensiones. Básicamente el juego se pone en pausa y en nuestro turno asignamos las acciones a seguir usando los puntos que nos da nuestra agilidad para atacar, movernos o usar algún objeto. Podemos seguir apuntando a áreas específicas del cuerpo para lograr detener a un adversario, desarmarlo, o en el caso de algunos mutantes como las hormigas gigantes, hacerlas atacar lo que sea que esté cerca. El sistema de combate parece una mezcla entre el de Knights of the Old Republic y Fallout Tactics, donde podemos

combatir en tiempo real utilizando los puntos de acción que se nos recargan dependiendo de nuestra agilidad, pero pudiendo pausar el juego para asignar blancos específicos, así como una serie de acciones para que nuestro personaje las realice en orden, de esta manera podemos tener un gran control del combate aun cuando todos los personajes realizan sus turnos a la vez; es una idea complicada que si es bien implementada no suena para nada mal. Luego de los combates nos podemos curar con los objetos que encontramos esparcidos por las ciudades en ruinas, claro que la radiación esta ahí, y usar estos objetos nos va irradiando, si nuestro nivel de radiación aumenta mucho iremos perdiendo las aptitudes físicas del personaje temporalmente.

El otro punto fuerte de las entregas anteriores fue la libertad de opciones, en este punto también se trabajó para pulirlo. Con una cantidad menor de NPCs, cada uno de estos fue pulido con un árbol de diálogo aun más extenso, y con la posibilidad de que las frases que escojamos tengan diferentes efectos en ellos dependiendo de nuestro skill de chamuyo (similar a Knights of the Old Republic con el de Persuade). Todos los skills ahora juegan un papel mucho más importante en el juego, ya que el mismo se volvió más interactivo, pero siguiendo las



ideas de otros juegos (sobre todo teniendo en cuenta la consolitis que inevitablemente sufrirá Fallout) también se agregaron minigames para casos como hackear una terminal, o activar algún dispositivo que no conozcamos.

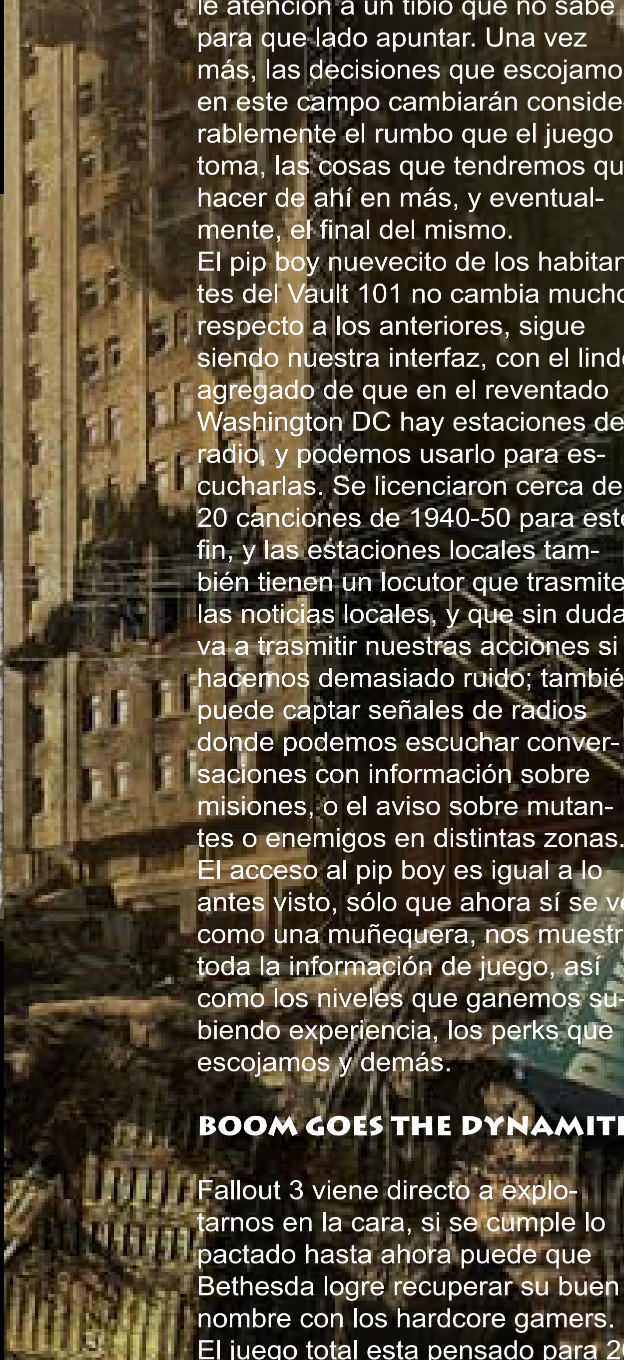
Un error aprendido en Oblivion es que si se trata de mantener el desafío en un juego no hay que hacer que las ratas sean tan poderosas como nosotros siempre. El juego cuenta con el mismo sistema que aumenta el poder de las criaturas alrededor nuestro junto con nosotros para mantener la dificultad estable.



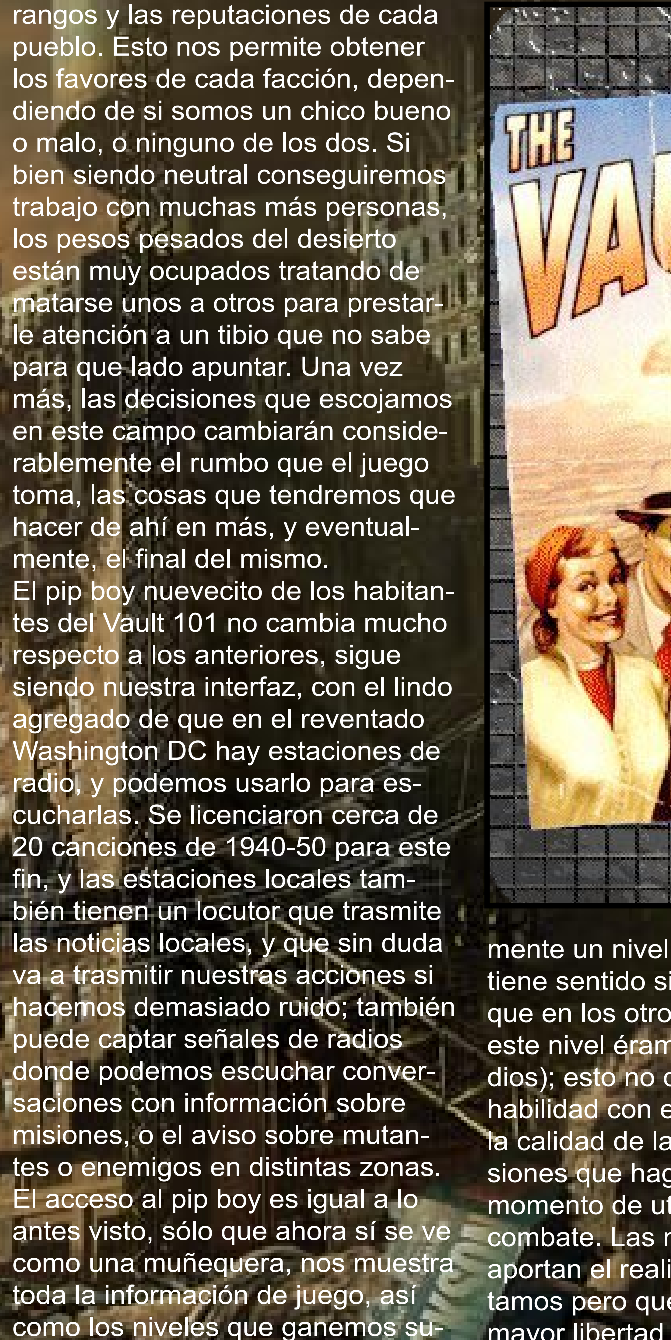
Pero una vez que se ingresa a una zona, el nivel de dificultad se graba y no volverá a cambiarse, o sea que si volvemos a esa zona mucho después podemos barrerla en segundos, como se supone que sea en los juegos.

También se hace presente el sistema de Karma, que se mantiene fiel a los anteriores, con los rangos y las reputaciones de cada pueblo. Esto nos permite obtener los favores de cada facción, dependiendo de si somos un chico bueno o malo, o ninguno de los dos. Si bien siendo neutral conseguiremos trabajo con muchas más personas, los pesos pesados del desierto están muy ocupados tratando de matarse unos a otros para prestarle atención a un tibio que no sabe para que lado apuntar. Una vez más, las decisiones que escojamos en este campo cambiarán considerablemente el rumbo que el juego toma, las cosas que tendremos que hacer de ahí en más, y eventualmente, el final del mismo.

El pip boy nuevecito de los habitantes del Vault 101 no cambia mucho respecto a los anteriores, sigue siendo nuestra interfaz, con el lindo agregado de que en el reventado Washington DC hay estaciones de radio, y podemos usarlo para escucharlas. Se licenciaron cerca de 20 canciones de 1940-50 para este fin, y las estaciones locales también tienen un locutor que trasmite las noticias locales, y que sin duda va a trasmitir nuestras acciones si hacemos demasiado ruido; también puede captar señales de radios donde podemos escuchar conversaciones con información sobre misiones, o el aviso sobre mutantes o enemigos en distintas zonas. El acceso al pip boy es igual a lo antes visto, sólo que ahora sí se ve como una muñequera, nos muestra toda la información de juego, así como los niveles que ganemos subiendo experiencia, los perks que escojamos y demás.

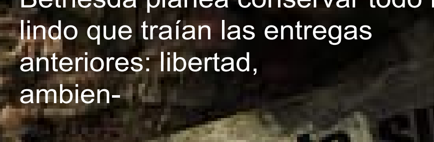






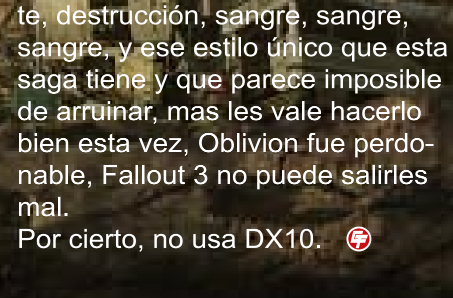
Boom goes the dynamite

Fallout 3 viene directo a explotarnos en la cara, si se cumple lo pactado hasta ahora puede que Bethesda logre recuperar su buen nombre con los hardcore gamers. El juego total esta pensado para 20 horas de desarrollo (esto teniendo en cuenta que hagamos todo sabiendo que hacer y sin dificultad), mas unas 24 horas de misiones secundarias igual de gratificantes. También tenemos que contar la exploración, interactividad y demás cosas que los otros Fallouts tenían y que en este se amplía agregando una dimensión más. El factor Rol se limitó un poco, con aparentemente un nivel límite de 20 (que tiene sentido si tenemos en cuenta que en los otros Fallout al pasar este nivel éramos prácticamente dioses); esto no quita nada ya que la habilidad con el arma que usemos, la calidad de la misma, y las decisiones que hagamos nosotros al momento de utilizarla definen cada combate. Las nuevas tecnologías aportan el realismo que no necesitamos pero queremos: física, una mayor libertad y el placer de ver en primera persona como le revienta la cabeza a un enemigo después de un crítico bien puesto.



Bethesda planea conservar todo lo lindo que traían las entregas anteriores: libertad, ambiente, destrucción, sangre, sangre, sangre, y ese estilo único que esta saga tiene y que parece imposible de arruinar, mas les vale hacerlo bien esta vez, Oblivion fue perdonable, Fallout 3 no puede salirles mal.

Por cierto, no usa DX10.







nuestros generos



arcade / acción:
Abarca básicamente todo juego de plataformas, tercera persona o acción.



aventura gráfica:
Juegos de aventura, tanto point & click como otros sistemas que conserven el estilo de juego.



carreras:
Bolidos al volante o manubrio. Digamos que se entiende por si solo de lo que hablamos.



deportes:
Futbol, pasion de multitudes y otros deportes caen dentro de esta categoría.



estrategia:
Por turnos, en tiempo real e incluso tycoons y puzzles pueden encontrarse bajo este símbolo.



FPS:
First Person Shooters, o juegos en primera persona son los que se encuentran agrupados aqui.



rpg:
Los juegos donde deberemos desarrollar un personaje y relacionarnos en un mundo virtual.

nuestro sistema de puntuación

90% - 100% [clásico] Un clásico inmediato. Juego obligado para todos los fanáticos y no tanto, del género. Los juegos de esta categoria son altamente recomendados por nuestra revista y por ellos son acompañados de un icono que lo representa.

80% - 89% [excelente]	Tiene todas las de ganar, salvo alguna que otra falla mínima por lo que no llega a clásico.	**50% - 59% [regular]**	Último recurso del gamer desesperado. Si no queda otra se puede jugar, de otra forma no se justifica el sacrificio.
70% - 79% [muy bueno]	No tendrá la calidad de un clásico pero aun así es un juego que seguramente vale la pena.	**30% - 49% [malo]**	Definitivamente un juego que no vale la pena. Un libro de cocina es más provechoso.
60% - 69% [bueno]	Es entretenido, aunque con demasiadas falencias. Solo para fanáticos del género.	**0% - 29% [patético]**	¡Juira bicho! Huyan mientras puedan de la cosa que haya caído en esta categoría.

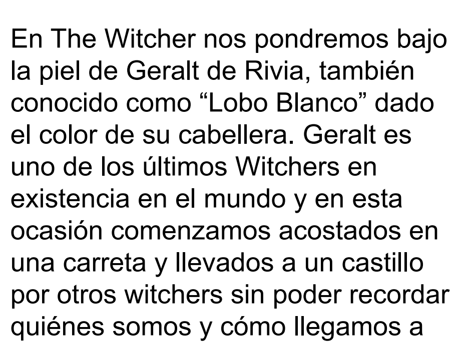
Ficha técnica — requerimientos mínimos: Procesador de 2.4GHz – 128 MB Video RAM o mejor con DirectX9 Vertex Shader – 1Gb de RAM - 8.5Gb de espacio libre en el disco rígido
Desarrollador: CD Projekt RED STUDIO | Distribuidor: ATARI | Soporte Multiplayer: No posee

THE WITCHER

POR Diego Bortman

INSERTE SUBTITULO EPICO AQUI

Es de Noche.
Soy el Cazador, no la presa.
Soy el Cazador, ahí tendida en la oscuridad veo a la presa, el ghoul no atinó a verme; con mi medallón temblando y mi visión nocturna aumentada por el consumo de pociones lo veo con claridad. Con un ágil y sigiloso salto me ubico tras él, desenvaino mi espada de plata y lo decapito fácilmente, el ghoul nunca supo qué lo destruyó.
Soy el Cazador.
Soy el Witcher.





DE POLONIA CON AMOR

EL CRPG The Witcher esta basado en los libros de fantasía creados por el polaco Andrzej Sapkowski y la empresa encargada de crear este brillante juego es la también polaca CD Projekt RED STUDIO, y es publicado por ATARI. Esto último como bien sabemos implica juegos que salen en su mayor parte apurados y que necesitan parches ni bien son lanzados al mercado… Como podrán imaginar The Witcher no es la excepción; pero esto lo veremos más adelante.

En The Witcher nos pondremos bajo la piel de Geralt de Rivia, también conocido como "Lobo Blanco" dado el color de su cabellera. Geralt es uno de los últimos Witchers en existencia en el mundo y en esta ocasión comenzamos acostados en una carreta y llevados a un castillo por otros witchers sin poder recordar quiénes somos y cómo llegamos a esa situación.



Pero al leer el título el lector poco precavido se preguntará "¿el witcher lo qué?". Un Witcher, sras. y sres., es un humano genéticamente modificado, por decirlo de alguna manera, a base de pociones y otras yerbas para aumentar su destreza, fuerza y otras características más, por el módico precio de quedar estéril… Esto último, como veremos en el juego, no acarrea ningún problema ya que nos dará la oportunidad de bajarle la caña a cuanta Princesa / hechicera / mesera / transeúnte / prostituta / fémina no humana o cualquier cosa que se arrastre y tenga una temperatura mayor a los 36ºC (esto último es anecdótico ya que no sabemos realmente la temperatura corporal de los seres que pululan el reino de Temeria).
The Witcher se ufana de ser el único juego en el cual los resultados de las decisiones que tomemos no serán observables en un corto lapso de tiempo sino que pueden llegar a notarse varias horas de juego más tarde, así que nada de cargar una partida anterior y elegir otra opción si ésta no nos gustó ya que el efecto no lo notaremos rápidamente. Todo

esto en un mundo de ambigüedad moral y donde no todo es blanco o negro.



YO, GERALT

Geralt de Rivia es un personaje ya establecido y con cada nivel que obtengamos podremos alterar por medio de "talentos" algunos de los siguientes parámetros como ser fuerza, destreza, inteligencia, cinco tipos de poderes mágicos y habilidades con dos tipos de espada (de plata contra los monstruos y de acero contra los humanos), cada tipo de espada cuenta con tres modos de pelea a saber; fuerte: para contrincantes fuertemente armados; liviano: para contrincantes sin armadura o armadura liviana; y grupal: para enfrentarnos a bichos o humanos que se vengan en patota.

A pesar de la gran variedad de atributos, no podremos completarlos todos, así que a usar los talentos de bronce, plata y oro a discreción eligiendo lo que más se adapte a nuestro modo de juego.

CLIC... CLICK... CLICK

El modo de combate es entretenido, no es puro hack and slash dado que no estaremos dándole al botón del mouse como frenéticos (¡Diablo!). Acá tendremos una pausa de un par de segundos para activar el combo que ahora paso a explicarles.

Luego de hacer el primer click al atacar comienza la secuencia de batalla, al terminar la secuencia, dependiendo del nivel de dificultad, veremos al cursor como una espada llameante y una sucesión de sonidos y movimientos de la espada, esto nos dará la señal para apretar inmediatamente el botón del mouse y empezar el combo así sucesivamente hasta llegar al "Final attack" que vendría a ser el último paso en la sucesión del combo; luego si el monstruo sigue vivo, comenzaremos la secuencia de nuevo.



ACEITE, ALCOHOL... MMHH... ¡SEXY!

¿Pero qué sería de un juego de rol sin el componente mágico? En The Witcher está encarnado principalmente por dos características: los signos mágicos por un lado y las pociones, aceites y bombas por el otro.

Los signos mágicos los iremos descubriendo automáticamente a medida que vayamos avanzando en la historia del juego. Son cinco y a grosso modo consiste en poder empujar a los enemigos, crear una barrera de fuego o llamarada, producir una especie de campo de fuerza en la tierra el cual impedirá que nos ataquen mientras no hagamos ningún movimiento agresivo, la capacidad de poder dominar mentalmente a otros y que los bichos o humanos que nos ataquen sufran daño al hacerlo

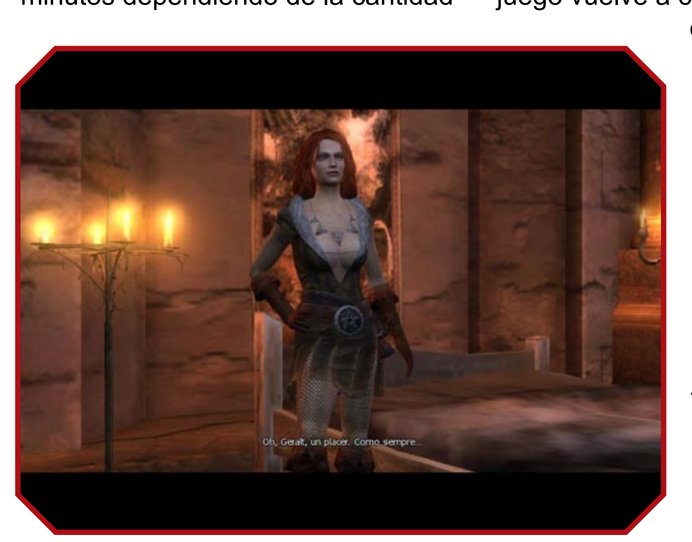
Las pociones son brebajes que nos darán ciertos poderes, como visión nocturna o rápida regeneración, entre otras. Las bombas no requieren mucha explicación y los aceites son productos que nos permiten aumentar el daño que haga cualquiera de nuestras dos espadas contra cierto grupo de monstruos o humanos; las pociones y bombas podrán ser hechas a partir de componentes que podremos comprar a los NPC o recolectar de plantas y demás alimañas que pueblan este universo virtual.

EL INDISPENSABLE PÁRRAFO TÉCNICO

El engine usado es una versión bastante modificada del Aurora Engine de Bioware, por lo que notaremos ciertas similitudes con el Neverwinter Nights 2 y su expansión. Gráficamente es precioso y correrlo con los gráficos a full requiere bastante máquina, aunque bajándole los gráficos se sigue viendo bien y puede ser corrido en equipos no tan modernos.



Los problemas comienzan ni bien arranca el juego, por alguna razón desconocida los creadores del juego decidieron hacer que el salvado y cargado de partida sea un desastre, los tiempos de salvado y cargado pueden llegar a durar entre 1 y 4 minutos dependiendo de la cantidad de RAM con la que se cuenta, es recomendable tener 2 GB para que no tarde más de 1 minuto aproximadamente, dado que con 1 GB selen haber tiempos de 1 a 2 minutos; esto no generaría mayores problemas si al juego no se le ocurriera salvar ni cargar cada vez que entramos o salimos de alguna casa, cueva, mapa, etc. Aparentemente este problema es debido a que cada vez que, por ejemplo, salimos de una casa o cueva al mapa principal el juego vuelve a cargar todo el mapa con sus NPCs, etc.

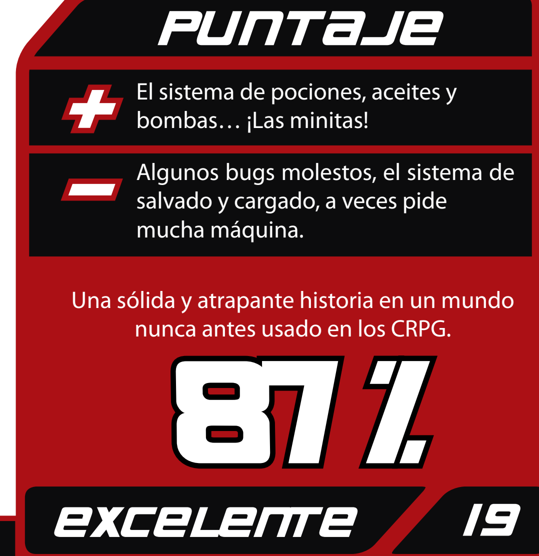


Al momento de redactar esta nota, los creadores prometieron estar trabajando en un parche que modifique el sistema de salvado automático para ser seteado manualmente.

La parte auditiva del juego está OK. La música es amena y a veces un poco repetitiva pero acompaña; los FX no son nada del otro mundo pero cumplen su cometido.

EPÍLOGO

Para finalizar, The Witcher es un muy buen juego. La historia es atrapante y bien narrada, las quests pueden ser resueltas de muchas maneras y el detalle del salvado y cargado, aunque es molesto, no entorpece de manera importante el desarrollo de una experiencia CRPG más que entretenida.



Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 1.8GHz – NVIDIA GeForce 6200/ATI Radeon 9000 – 1Gb de RAM - 6Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Flagship Studio | Distribuidor: Electronic Arts | Soporte Multiplayer: Bajo suscripción mensual

Hellgate: London

POR Mariano Arias

DÉJÀ VU!

Jugar Hellgate: London es una experiencia muy despareja. Algunos conceptos incluídos dentro del juego son muy originales, lo cual, más que hacerlos sobresalir, nos hace lamentar que el resto no esté a la altura de las circunstancias. Ambientado en una Londres postapocalíptica, devastada por demonios surgidos de un portal infernal, y donde lo que queda de la humanidad se ha refugiado en las viejas estaciones de metro intentando sobrevivir, personificamos al solitario héroe que -cuándo no- viene a sacar las papas del fuego.

EL JUEGO DE LAS SEMEJANZAS

Luego de una intro renderizada de altísima calidad, nos dan a elegir una de las seis clases de personajes disponibles, y aquí nos encontramos con uno de los elementos más originales del juego: los protagonistas posibles son una extraña mezcla de magia arcana con hi-tech futurista. Podemos optar entre Blademaster, Guardian, Evoker, Summoner, Marksman y Engineer. Cada una supone un estilo de juego diferente: el Blademaster se especializa en combate cuerpo a cuerpo con



todo tipo de espadas; el Summoner invoca criaturas para luchar a su lado; el Engineer utiliza una amplia gama de gadgets y aparatejos en combate; el Evoker se vale de hechizos de magia elemental; el Marksman hace uso y abuso de armas de largo alcance y el Guardian es una especie de paladín, utilizando auras y habilidades defensivas. Acumulamos experiencia eliminando enemigos y completando misiones, hasta subir de nivel. Al hacerlo, nos dan un punto para activar o mejorar habilidades de un árbol específico para cada clase, y cinco puntos para elevar las características de nuestro personaje, como Fuerza o Puntería. Si para esta altura están pensando "Esto es idéntico a Diablo", les digo dos cosas: 1) Tienen toda la razón del mundo y 2) No va a ser la única vez que piensen eso al leer esta nota. Al parecer, la matriz creada por Blizzard hace casi diez años sigue siendo una especie de "Biblia" rígida e inamovible para los creadores de RPGs.

Pues bien, elegimos nuestro alter ego, modificamos su aspecto a gusto (pelo, color de piel, altura y demás son personalizables) y pasamos al clásico tutorial que nos enseña las acciones básicas, como movernos, combatir, revisar el diario, iniciar un diálogo etc., etc. Al terminarlo, y con nuestra primera misión ya asignada, llegamos al primer "pueblo": una estación de subte, con portales que comunican a otras áreas, comerciantes, sanadores y NPCs. Estos últimos son los encargados de darnos misiones, ya sean aleatorias o las



que hacen avanzar la historia principal. Tanto las quests como los niveles son aleatorios, por lo que nunca sabremos qué nos vamos a encontrar al cruzar un portal o al iniciar un nuevo juego.

"CHE, ME PARECE QUE YA LA VI..."

En realidad, el "nunca sabremos qué nos vamos a encontrar" es más una expresión de deseo que una realidad, ya que los distintos niveles dentro de cada área son todos iguales: pasillo, cuarto semiderruído lleno de "mostros", alguna estantería vieja, cajas, una mesa, unos tanques de no se sabe muy bien qué, pasillo, otro cuarto semiderruido con más "mostros", la misma mesa con las mismas cajas y así. Bajamos a las catacumbas, a ver si el asunto cambia un poco, y no: pasillo, cajas, escaleras rotas, escombros, un área mas abierta con un montón de porquerías y más cajas, otro pasillo. Salimos a las calles y mágicamente entramos a un nivel de "Doom": la misma textura repetida al infinito, con algunos vehículos destruidos tirados por ahí y unas grietas llameantes en cada esquina. Todo es muy chato, muy repetitivo, muy, MUY aburrido. Para peor, las misiones aleatorias son del aberrante estilo "anda a tal lugar y mata X cantidad de X bichos", dignas de los peores exponentes del leveleo online. Esto hace que el juego se vuelva terriblemente monótono, al punto que uno se encuentra preguntándose "¿por qué diablos sigo jugando a esto?". Y si hay algo que contesta a esa pregunta, son los ítems.



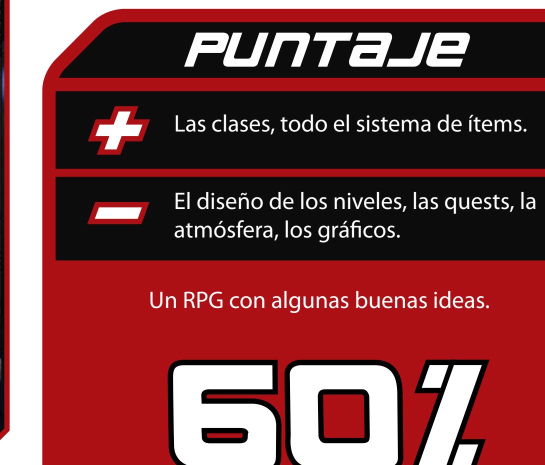
MAMÁ, MAMÁ, ¿ME COMPRÁS?

Hellgate: London es una orgía de ítems: armaduras, armas y demás caen en cantidades industriales de los enemigos derrotados. Pueden ser normales o mágicos, con varios prefijos y sufijos que determinan sus características. Los hay del tipo "comunes", "raros", "legendarios" o "únicos". Los que no sean utilizables por nuestra clase, podemos venderlos o reciclarlos para aprovechar sus partes. En las estaciones encontraremos unas curiosas maquinolas que nos permiten pagar unos mangos para agregarle estadísticas adicionales a nuestro equipo favorito o combinar lo reciclado para "upgradearlo". También contamos con la posibilidad de agregarles "mods" de acuerdo a los slots que tengan disponibles. La combinación de todos estos elementos hacen del sistema de ítems de Hellgate: London algo enorme e impredecible, cosa que seguramente satisfará a aquellos jugadores adictos a buscar siempre el objeto más "pulenta".

AL DIABLO CON EL DIABLO

Ver tantas buenas ideas desperdiciadas en un esquema mediocre es siempre motivo de tristeza. Uno se pregunta que hubiese pasado con mayores tiempos de desarrollo, o con decisiones de diseño más acertadas. Lo peor de todo es que el juego no falla miserablemente en todo lo que intenta, pero tropieza precisamente en áreas vitales para un RPG, como el diseño de los niveles, y más importante aún, las misiones. La "pesada herencia" del Diablo esta presente por todos lados, y no precisamente para mejor.





Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 2.4GHz – NVIDIA Geforce 6600 o ATI Radeon 9800Pro – 512Mb de RAM - 8Gb de espacio libre en el disco rigido

Desarrollador: Infinity Ward | Distribuidor: Electronic Arts | Soporte Multiplayer: Hasta 32 jugadores

Call of Duty 4: Modern Warfare

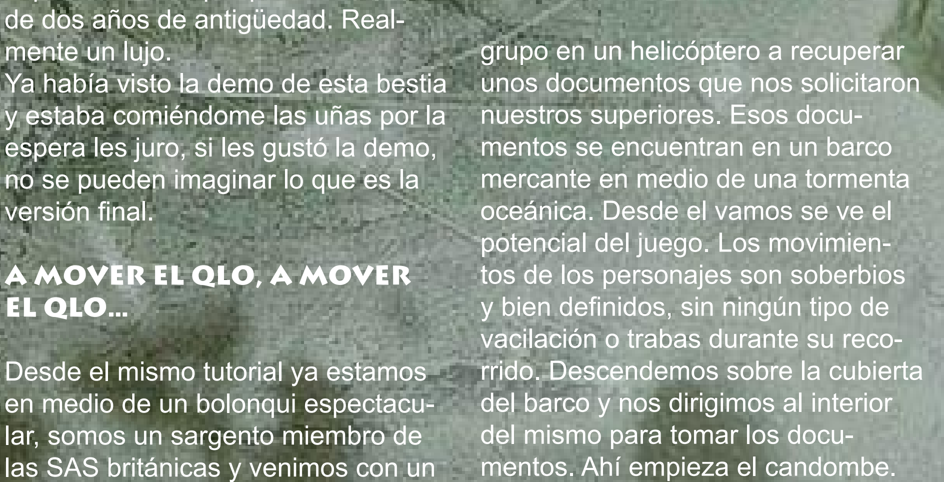
Terroristas y mercenarios para vaciar nuestros cargadores

POR Horacio Silvestri

Yo estaba recaliente con la saga del Call of Duty. La tercera entrega la hicieron exclusiva para consolas y eso nos privó de gozar esa versión en nuestras PCs. Pero toda espera en la vida tiene su recompensa e Infinity Ward lo hizo una vez más. Junto a Electronics Arts y Activision nos trajeron esta maravilla tecnológica que es Modern Warfare para que no los jodamos por un buen tiempo.

¿Qué es Modern Warfare? Es EL juego de guerra. Esperé mucho tiempo para ver un juego tan pulido como este, con todos los efectos habidos y por haber desarrollados para las nuevas placas de video del mercado. El motor gráfico creado y perfeccionado por Infinity tiene una excelente optimización y el juego puede ser soportado hasta por placas de video de dos años de antigüedad. Realmente un lujo.

Ya había visto la demo de esta bestia y estaba comiéndome las uñas por la espera les juro, si les gustó la demo, no se pueden imaginar lo que es la versión final.



A mover el qlo, a mover el qlo...

Desde el mismo tutorial ya estamos en medio de un bolonqui espectacular, somos un sargento miembro de las SAS británicas y venimos con un grupo en un helicóptero a recuperar unos documentos que nos solicitaron nuestros superiores. Esos documentos se encuentran en un barco mercante en medio de una tormenta oceánica. Desde el vamos se ve el potencial del juego. Los movimientos de los personajes son soberbios y bien definidos, sin ningún tipo de vacilación o trabas durante su recorrido. Descendemos sobre la cubierta del barco y nos dirigimos al interior del mismo para tomar los documentos. Ahí empieza el candombe. Nos cosen a balazos. Hay que moverse con cuidado, rapidez y ser efectivos al disparar. En el modo hard no hay tiempo para pensar mucho, se necesita precisión y jugársela a cada momento. Pasando por diferentes bodegas y eliminando los enemigos llegamos al container que tiene los documentos adentro, los tomamos, salimos y al toque se siente una explosión en el barco. Esto hace que el mismo escore y se empiece a llenar de agua. Corremos a lo loco, el barco cada vez está más acostado y el mar es un monstruo que nos quiere devorar. Logramos llegar a cubierta y vemos como nos espera el helicóptero salvador, seguimos y somos el último en dejar el barco a punto de hundirse. Nuestro capitán nos ayuda a subir y vemos como el mar termina su labor destructiva. Alucinante. También tomaremos la identidad de un sargento de los Marines americanos. Toda nuestra historia estará repartida entre estos dos personajes y en algún momento estarán luchando en el mismo teatro de operaciones pero sin saberlo.



Así como en las demás misiones, la adrenalina no baja en ningún momento. Mas de una vez terminé hablando con mi monitor o insultando la puntería y resistencia de mis enemigos.

Creo que sería poco atinado relatarles misión por misión porque les estaría quitando las sorpresas que deparan cada nivel y esa no es la idea de esta nota; es por eso que me voy a dedicar a contarles mis sensaciones.



En primerísimo lugar hay que hacer mención a la ambientación que lograron. Es sencillamente sublime. Uno lo juega y está metido en medio de la guerra, con infinidad de detalles, ruidos, iluminación, sombreados, polvillo que se levanta, esquirlas que saltan ante cada disparo y las estelas de las balas trazadoras. No tiene el más mínimo desperdicio. Quizás esto ocurra porque existen mas datos en concreto sobre armamentos, tácticas y comunicaciones de lo que son las guerras modernas, siendo este a mi parecer un acierto por parte de los desarrolladores al dejar de lado la Segunda Guerra Mundial para lograr semejante juego.

¿Quién me mandó a meterme en esto? ¿Quién?

Nunca se tiene la sensación de estar seguro en ningún lado. Se avanza en las misiones esperando el primer balazo que nos deje como un maniquí desarticulado. Si bien como la gran mayoría de los FPS modernos es lineal, es posible hacer caminos distintos para llegar a un mismo lugar. No obstante, el grado de confusión es tal en medio de las batallas que no nos damos cuenta de a que o a quien le estamos disparando, más de una vez el juego me abortó una misión por el maldito "friendly fire" llevándome cocinado a algún compañero a la tumba. Otro detalle genial, de acuerdo al lugar donde me oculte, podía ser baleado o no. Si por ejemplo, me escondía tras una chapa de cinc o de una valla de madera lo mas seguro era que me cosieran a balazos. Es la primera vez en mi caso que veo en un FPS semejante grado de realidad; sin embargo no podremos tirar una pared con un bazooka si no está "scripteado" en el juego como imprescindible para realizar una misión, lo cual también resta y limita el realismo existente en los escenarios...

Los enemigos llegan a tener una puntería infernal de acuerdo al nivel de dificultad que utilicemos en nuestro progreso. Es de destacar la inteligencia artificial de los modelos. En el primero y segundo nivel, un jugador más o menos acostumbrado no va a tener mayor problema en completar las misiones, en el tercer nivel, es realmente difícil pero se puede avanzar, en el cuarto nivel es el infierno. Lo probé un rato pero me resultó bastante duro seguir vivo, me la pasé haciendo "quick loading" a cada momento y mi idea fue completar el juego lo antes posible para seguir disfrutando de las sorpresas que deparaba.

La jugabilidad es la común a todos los capítulos de la saga CoD, pero lo novedoso es el tipo de armas que manejamos en este capítulo. Estamos en el presente, con toda la dificultad que eso representa en materia bélica. El obvio avance de la tecnología nos pone al alcance de nuestras manos una parafernalia de nuevos armamentos que le da otro toque de sofisticación al juego. Desde pistolas Eagle a lanzamisiles antiblindados pasando por todo el catálogo de armas que se nos ocurra: ametralladoras, fusiles con y sin mira telescópica y de los ejércitos más conocidos del mundo, diversos tipos de granadas, bazookas, misiles tierra aire, minas magnéticas, de proximidad, lo que quieran. Todas llevadas al máximo detalle de modelado, funcionamiento y reacción al momento de disparar-las. Sin desperdicio. Ah! Cuídense de los perros (malditos perros).

¿Y los dibujitos del juego cómo son?

¿Qué decir de los gráficos, salvo que son de lo mejor que se puede ver hoy en día en cualquier computadora?

La cantidad de efectos que uno puede encontrar es sorprendente, el desenfoque de mirillas al disparar, los haces de láser cuando nos ponemos los lentes de visión nocturna, las explosiones de granadas cegadoras que nos desorientan y nos dejan como un bebé de pañales en medio del tiroteo, el humo, el polvillo, la gestión de partículas que nos brinda este excepcional motor gráfico; describirlas a todas es casi imposible.

Con respecto al modelado de los



personajes y escenarios es lo mismo, increíble. Destaco el modelado del camuflaje del uniforme que debemos usar para una misión donde se debe eliminar a un terrorista con un fusil sniper. Parecemos una mata de hierba y ramas que camina con nuestro fusil cubierto con una especie de tela de arpillera y helechos para evitar que seamos descubiertos (En las fotos que ilustran la nota lo van a apreciar mejor).
El texturado de los personajes, objetos y escenarios del juego no se los puede calificar con menos que un excelente, aunque veremos algunos de baja resolución cuando estemos muy cerca de algún objeto, pero será en lugares sin mucha importancia y en algunos tipos de suelos. Por lo general, el tratamiento de las texturas del juego está muy bien acabado en todos los sentidos, e incluso seremos testigos de situaciones espectaculares en primera fila, como caídas de helicópteros alcanzados por antiaéreos, derribos de torres de alto voltaje, lanzamientos de misiles con ojivas nucleares, entre muchos otros.
Asimismo se han utilizado gran cantidad de trucos gráficos para quitarle a la máquina procesos de cálculo a fin de ganar mayor versatilidad en el movimiento del personaje y todo el entorno que lo rodea. Por ejemplo, en varios escenarios veremos cómo los enemigos reflejan su sombra en las paredes, pero está hecho de forma tal para que sepamos que están ahí. Una vez que los eliminemos y entremos en esa habitación, ni nuestro cuerpo ni el de los demás compañeros emitirán sombras. Habrá situaciones en las que sí podremos ver que los cuerpos las emiten en tiempo real y otros en las que no, simplemente para mantener el rendimiento del juego y que pueda ser jugado en la mayor cantidad de configuraciones de hardware posibles. Ojalá en este apartado todas las compañías desarrolladoras de juegos tengan en cuenta el equipamiento de los usuarios en general como lo hizo en este caso Infinity Ward y no dedicarse exclusivamente a equipos “high-end”.

SONIDOS Y EFECTOS

La música acompaña muy bien las acciones que van ocurriendo a lo largo del juego, aunque tengo que reconocer que en el medio de las batallas poca importancia le di. No así a los sonidos de las armas y vehículos que aparecen por todas partes, como el ruido del rozamiento de nuestros uniformes contra las superficies sobre las que nos apoyemos. En general, se nota esmero y cuidada calidad en todos los detalles sonoros. Recomiendo tener la pc conectada a un buen sistema de audio 2.1 o 5.1 para lograr una buena inmersión en el juego.

¿Y EL MULTI?

El multiplayer nos va a seguir dando alegrías una vez terminado el modo singleplayer. Este modo comienza de una forma muy peculiar, no vamos a poder elegir un modelo con todo el armamento deseado sino que deberemos elegir entre los preestablecidos para que, ya dentro del combate, vayamos ganando por medio de puntuaciones distintos power ups como elementos para mejorar nuestras armas, ya sean diferentes tipos de municiones, miras telescópicas, miras láser, etc. etc.
Capture the flag, deathmatch individuales o por equipos o search & destroy son los modos comunes a los que estamos acostumbrados, sin embargo este juego agrega unas variaciones más que interesantes que dejo que ustedes descubran, otorgándonos la posibilidad de encontrar o crear partidas personalizadas con diferentes configuraciones. Los que tengan conexión a Internet por banda ancha van a estar de parabienes y podrán estar conectados al mismo tiempo hasta treinta y dos jugadores on – line.
Lo mismo ocurrirá con aquellos que no posean conexión a Internet. Tendrán a su disposición una vez terminada la campaña single, un novedoso modo “arcade” que dará una mayor vida útil a este juego.

REDONDEANDO...

... Modern Warfare da para seguir enumerando bondades y continuar con esta descripción por un largo rato. Solamente les digo que no se pierdan la experiencia de gozar la ambientación y lo inmersivo de este juego. Es un clásico de nuestros días. No lo dejen pasar.

PUNTAJE

+	Ambientación, modelos y texturas gráficas, optimización gráfica, la inteligencia artificial de los enemigos, los combates, el armamento, los vehículos, aeronaves y helicópteros, el sistema de daño del personaje, el multiplayer.
–	Se podría hacer alguna mención a la linealidad del juego, single player un poco corto (7/10 horas de juego).

Uno de los mejores FPS de la historia.

96%

CLÁSICO

Procesador de 2.8GHz – Nvidia 6600o Ati Radeon X800GTO – 768Mb de RAM - 6 Gb de espacio libre en el disco rígido	requerimientos mínimos
Desarrollador: Crytek	Distribuidor: Electronic Arts
Soporte Multiplayer: Hasta 32 jugadores LAN / Internet	Ficha técnica

CRYSIS

...O CÓMO DIFERENCIARSE DE FARCRY Y NO SUCUMBIR EN EL INTENTO.

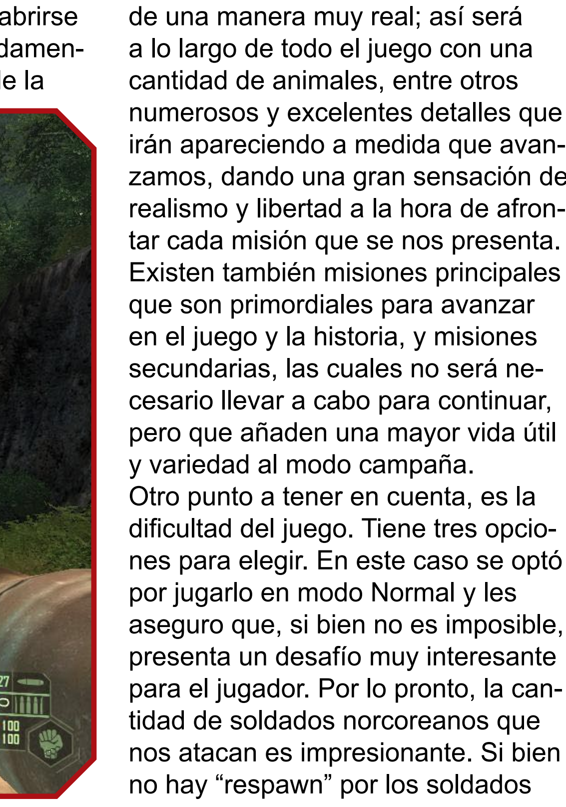
POR Horacio Silvestri

Esperamos largo tiempo la presentación de este proyecto de la empresa de origen alemán Crytek. Mucho se especuló y corrieron ríos de tinta tratando de descubrir las novedades que traía este juego en todos los sitios de internet dedicados al gaming. Se tomaba como base todo lo bueno y todo lo malo que había dejado FarCry en nuestra memoria y se discutía sobre cómo debería encararse el nuevo tanque fichinero que tanto se esperaba. Por fin, Crysis salió al ruedo con reminiscencias a su antecesor pero con grandes diferencias que hacen de este juego un paso adelante (y grande) sobre lo que FarCry significó hace sólo un par de años atrás.



VEAMOS...

Por lo pronto, el guión es bastante distinto a lo que habíamos visto anteriormente; en Crysis tomamos el rol de Jake Dunn, perteneciente al Comando Especial Delta enviado a unas recónditas islas filipinas para rescatar a un grupo de científicos americanos (cuando no...) que fueron capturados por un contingente militar norcoreano. Este comando llega al lugar de la acción de noche, en avión y lanzándose en paracaídas, provisto de un innovador traje de combate denominado “Nano Suit” el cual trae todo lo necesario y más para combatir y tratar de derrotar a las fuerzas norcoreanas. Pero la cosa se complica de entrada al no abrirse el paracaídas y caer afortunadamente en el mar a pocos metros de la costa. Justamente en este momento nos empezamos a dar cuenta de lo poderoso que es el engine gráfico. Apenas salimos del agua, aparecen un grupo de cangrejos dando vueltas por ahí, los cuales reaccionan a los movimientos de nuestro personaje de una manera muy real; así será a lo largo de todo el juego y con una cantidad de animales, entre otros numerosos y excelentes detalles que irán apareciendo a medida que avanzamos, dando una gran sensación de realismo y libertad a la hora de afrontar cada misión que se nos presenta.



Existen también misiones principales que son primordiales para avanzar en el juego y la historia, y misiones secundarias, las cuales no será necesario llevar a cabo para continuar, pero que añaden una mayor vida útil y variedad al modo campaña.
Otro punto a tener en cuenta, es la dificultad del juego. Tiene tres opciones para elegir. En este caso se optó por jugarlo en modo Normal y les aseguro que, si bien no es imposible, presenta un desafío muy interesante para el jugador. Por lo pronto, la cantidad de soldados norcoreanos que nos atacan es impresionante. Si bien no hay “respawn” por los soldados



que eliminamos, estos compensan con una muy buena puntería que en muchos casos nos darán más de un dolor de cabeza, dedos y muñecas. Además no podemos quedarnos quietos en un mismo lugar y cazar soldados como si fuesen palomas: los malditos se mueven organizadamente y nos emboscan si no somos lo suficientemente ágiles para anticipar sus movimientos. Tengan en cuenta que a medida que avanzamos esto se hace más marcado y se eleva la dificultad que se nos plantea.
Sin embargo todo mal tiene su cura. La cantidad de armas y municiones que conseguimos rara vez nos va a dejar "rengos". Se las encuentra con suma facilidad y variedad, acá todo lo que tengamos al alcance de las manos servirá para atacar a nuestros enemigos. Desde pistolas Eagle hasta lanzamisiles portátiles pasando por un "gauss gun" que dispara munición electromagnética de choque. Pero no todo queda aquí. Para nuestra alegría EL arma es nuestro "Nano Suit". Esta innovación tecnológica nos permitirá aumentar la fuerza, la velocidad, la capacidad de salto, la especialización del armamento, el aumento de escudos antibalas y la estrella del juego: la capacidad de hacernos invisibles por un determinado lapso de tiempo. Este ítem será fundamental a lo largo del juego para poder terminar las misiones. Asimismo nos veremos obligados a conducir una interesante cantidad de vehículos: Jeeps con ametralladoras, lanchas, pick-ups, camiones de transporte de tropas, tanques, helicópteros y aviones STOL y VTOL nos servirán como elementos indispensables de uso a lo largo del juego.

Se va poniendo jodida la cosa

Y la cosa sigue; como si fuese poco combatir contra los norcoreanos, tendremos que combatir contra aliens que son los verdaderos responsables de todos los problemas por los cuales fuimos llamados a intervenir. Acá hay que diferenciar un poco la forma del desarrollo del juego. Cuando combatimos contra los soldados tenemos que, obligadamente, hacer uso de estrategias de ataque o tratar de pasar desapercibidos en determinados sectores a fin de evitar patrullas que nos quieren dejar como chorizos. Con los aliens es definitivamente meta palo y a la bolsa; hay que tirarles con todo lo que se tenga y a correr se ha dicho. Los primeros encuentros son casuales y muy rápidos, casi imperceptibles (aunque impactantes). Pero al final nos metemos de lleno en una espeluznante aventura de ciencia-ficción visitando las profundidades del núcleo de la nave nodriza alienígena y despanzurrando bichejos a diestra y siniestra. Es una de las escenas más logradas que se haya visto en un videojuego, moviéndonos por un increíble entorno de gravedad cero que nos dará la sensación de estar nadando bajo el agua. Un tema a tener en cuenta también es que en este nivel tenemos acceso a las armas que usan los aliens, dando otra vuelta de rosca a las ya dadas. Otra de las bondades de este juego que llama la atención es la inteligencia artificial con la que están dotados los enemigos tanto humanos, como extraterrestres.
Los norcoreanos no son nenes de pecho y no dudan en usar sus estrategias para emboscarnos o lanzar granadas allá por donde vayamos. Se baten en retirada cuando se sienten amenazados y no la piensan dos veces al descargar toda su potencia de fuego cuando están en superioridad numérica (casi permanentemente). Como ya pudimos ver en FarCry, los soldados hablan entre ellos para usar estrategias. Los veremos pedir refuerzos -lanzando incluso bengalas para avisar a grupos alejados- o fuego de cobertura mientras recargan sus armas. La cosa se complica en el modo de dificultad más elevado, donde los norcoreanos hablan su lengua natal, con lo que o sabemos el idioma o nos bancamos lo que venga. Los aliens, en contraposición a lo visto, tienden a ser más kamikazes, pero entre sus gustos está la de cazar por escuadras, de manera tal que en espacios abiertos tendremos que defendernos de varios de ellos al mismo tiempo en más de una ocasión.



Perdón por el exabrupto: ¡Qué gráficos lo parió!

Con respecto a la parte técnica que nos ofrece Crysis, se puede decir sin lugar a dudas que es magnífica. El engine denominado CryEngine 2.0 desarrollado por esta misma empresa es un serio oponente al reinado instalado últimamente por el motor Unreal3. Tiene todos los efectos que se necesitan hoy en día para hacer un juego de calidad superior, tanto la física de los objetos como de las personas, las explosiones, los efectos del agua, humo y polvillo, las marcas de balas y rotura de superficies que nos rodean están recreadas con una fidelidad casi absoluta. El movimiento del pasto y arbustos es realmente increíble y nos da una ambientación perfecta del lugar por donde nos movemos. Además modificamos el entorno que tenemos alrededor casi a nuestro antojo.
Los gráficos del juego son de lo mejor que existe en el mundillo actual de los videojuegos ya sea en consola o PC; si no está en el primer escalón, pelea ese lugar sin lugar a dudas. Es tan poderoso y tiene tanta potencialidad que ni siquiera en testeos con PCs muy poderosas (AMD Dual Core 4200+ oceado a 2.750 MHz, Geforce 8800GTX y 2 GB de RAM) han logrado hacerlo correr en sus máximas configuraciones a más de 35 fps , sobre todo cuando las pantallas se sobrecargan de explosiones, disparos y enemigos; como se ve, un comemáquinas impiadoso. No obstante, la optimización del juego admite que se pueda correr decentemente en máquinas de menor poderío, sin perder por ello calidad y rendimiento, aun jugándolo en configuraciones medias, medias/bajas. En relación con el diseño de escenarios, paisajes y demás, el trabajo de los desarrolladores ha sido espectacular. Bosques, mares, selvas, edificios, montañas, interiores, son un regocijo para la vista, todo trabajado de la mejor manera imaginada. Sin embargo tiene algunos defectos en el detalle del modelado de los enemigos y la variación escasa de ellos, como así también problemas en las texturas de superficies más escondidas de los escenarios y la generación espontánea de arbustos a medida que avanzamos sobre algunas partes del mapa.
El sonido acompaña perfectamente toda la campaña de nuestro personaje, de manera eficaz y efectista. Las voces de los enemigos y sobre todo las explosiones es de lo mejor oído en estos últimos tiempos. La música está perfectamente implementada ayudando a darle al juego esa sensación inmersiva dentro de la historia.



El multi

El aspecto multiplayer del juego es bastante regular, no hay mayores novedades. En el modo Deathmach, donde aparte de nuestro "Nano Suit" contamos al inicio con una pistola y nuestros puños, vamos ganando "reputación" a medida que avanzamos en el juego, a mayor nivel de "reputación" podremos conseguir más armas y escudos. Asimismo, la diversión se ve asegurada al poder manejar distintos tipos de vehículos terrestres y aéreos. Tengan en cuenta que al momento de esta revisión, los servidores que ofrecían partidas para este juego eran todos pagos. Habrá que esperar un tiempo hasta que surjan algunos de libre acceso.
Concluyendo, Crytek logró su propósito. Hizo de Crysis una experiencia superior en relación con FarCry aún tomando algunos elementos de éste. Logró una historia bastante lógica y con sentido, algo poco logrado en otros "shooters" aún narrando el tema de alienígenos como "culpables" de los desastres que ponen en jaque la salud del Planeta Tierra.
Gran calidad visual, con unas 16/20 horas de juego para terminar el modo single player y mucha adrenalina en varios de sus escenarios, hacen de Crysis un nuevo clásico de estos momentos. Disfrútenlo, no se van a arrepentir.

Puntaje

+ Ambientación. Gráficos, Variedad de armamentos y vehículos. Historia. Interactividad con el entorno. La posibilidad de usar cualquier elemento como arma. La inteligencia artificial. Poder agarrar y revolear gallinas y sapos.

– Elevados requerimientos de hardware. Algunos detalles de texturas. El modelado de los enemigos, y la escasa variedad de modelos.

La evolución de FarCry, mejorada en historia, ambientación y gráficos.



CLÁSICO

Ficha técnica

requerimientos mínimos: Procesador de 2.4GHz – NVIDIA Geforce 6600 o Radeon X1600 XT – 1Gb de RAM - 6Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Mercury Steam | Distribuidor: Codemasters | Soporte Multiplayer: Con el Single sobra

Clive Barker's Jericho

POR Maximiliano Nicoletti

TERROR DE TERROR.

Tiempo antes de crear al hombre, Dios cometió un error. En su decisión por crear un ser a su imagen y semejanza, desarrolló al Primer Nacido. Un ser sin sexo, sin convicción ni elección moral. Un ser ni puro ni impuro, ni bello ni horrendo. Un ser con un potencial terrible, y tan aturdido quedó Dios, que lo envió al Olvido, de donde nunca debería regresar. Pero su inmenso poder lo impidió. Dios no pudo evitar que siete veces, el Primer Nacido escapara de su prisión y tomara un pedazo de la Tierra, en tiempo y forma, como parte de sus dominios. Y así, Al-Khali tomó forma atemporal. Fragmentos de tiempo-espacio la crearon, y, luego de que el paso de civilizaciones y edades la dejaran en el olvido, fue enterrada en el desierto. Hasta que llegó este jueguito del orto, le puso unos escenarios asquerosos y Clive Barker le agregó su nombre para llenarse de guita. La puta madre.

CUENTOS DE TERROR

Mientras buscaban la formula para volar una ciudad entera a la mierda, armaban el escenario en Hollywood de la simulación del alunizaje y pensaban en como matar a Kennedy, lo americanskis se sentaron, descubrieron ellos solos que había brujos en la Tierra, y crearon una división entera de militares con poderes sobrenaturales y toda la parafernalia. No, no se llama F.E.A.R. Se llama Jericho. Y así el juego arranca en la actualidad, con un grupo de siete personas a las que le vas a ver la cara durante todo el título, cada uno con su habilidad especial, en un helicóptero volando hacia, oh casualidad, Al-Khali por alguna extraña razón. Y la realidad, es que esta línea no atrapa para nada. El verdadero sentimiento es el de un FPS común y corriente, que busca ser tenebroso y termina siendo más sangriento que un Soldier of Fortune en sus mejores épocas. Tan sangriento, que cansa y arruina literalmente la poca sorpresa que generan los escenarios atemporales de Jericho. El resultado, una pésima ambientación que genera un sentimiento de vacío de colores y la falta de algo que uno nunca termina de saber qué es. Convengamos que hasta Doom 3, que era una sola textura (todo negro) conservaba esos cagazos que te hacían saltar hasta el techo y quedarte clavado ahí arriba. Este título no consigue hacer eso. Nunca.

HISTORIAS DE TERROR

No tomen mi palabra como algo enteramente degradante. Jericho conserva para si un montón de buenos





aspectos que vale la pena destacar. Más allá de la monotonía que le otorga ser un simple mata-bichos con mala ambientación (no me voy a cansar de decirlo, ya que me agotaron con los manchones de sangre por TODO-EL-PUTO-ESCENARIO). Esto de tener brujos-soldado a tu disposición agrega bastante gracia a la idea. Para empezar, tu equipo es realmente tu equipo. Uno es capaz de manejar a base de órdenes las acciones de los otros seis personajes que lo rodean. A su vez, somos capaces de dirigir si necesitamos o no el uso de alguna de las habilidades especiales que poseen. Cada uno posee dos habilidades, y son únicas para ese mismo personaje. A la vez, podemos terminar controlando literalmente a cualquiera de los personajes del equipo en cualquier momento del juego, y eso genera un reto bastante interesante. Salvo cuando la pésima ambientación y los malos escenarios no te permiten moverte demasiado, ni que hablar de las olas y olas de respawn que te atacan por todos los ángulos mientras vos manejás a uno de los personajes más lentos (y de armamento más pedorro) del juego. Tampoco podemos hablar de que todas las habilidades sean espectacularmente útiles, para nada, algunas pasarían el juego sin ser usadas, sino fuera porque sin ellas no podemos resolver algún extraño puzzle.

LEYENDAS DE TERROR

La Inteligencia Artificial… Es algo así como un tema completamente aparte. Hablar de la Inteligencia Artificial de este juego es montar un debate bastante amplio de si felicitarla o cagarla a patadas en la cabeza mientras está tirada en el suelo. Y la verdad es que ninguna de las dos se aplicaría. Por un lado, nos vamos a pasar más tiempo del juego reviviendo a nuestros compañeros, ah si, podemos revivir a nuestros compañeros, que cagándonos a tiros. Pero por el otro, siempre que tengan el espacio y la oportunidad, nuestros compañeros van a buscar la mejor cobertura y el mejor ángulo de disparo. Una vez más la pésima ambientación (no tiene nada que ver con esto, ¿y qué?) y la horrenda escenificación del juego, nos van a jugar en contra en cuanto tengamos que enfrentarnos a una parva de enemigos en un pasillo oscuro y cerrado. No hablemos de la frustración que genera el que las largas animaciones realizadas eviten que ejecuten un hechizo a tiempo. De todas formas, no se puede negar la excelencia con la cual los modelos de nuestros compañeros están logrados.
Para jugar en contra, los enemigos son pedorrísimos. Brutos, y algunos hasta difíciles, pero en general son pedorrísimos. No falta el momento en que no peguemos un tiro y los putísimos demonios estos te explotan en la cara. Ese efecto de por si no causa ni gracia, ni emoción, ni alegría. Solo molesta.

CINEMÁTICAS DE TERROR

El juego logra muchas veces generar el clima perfecto para considerarlo un buen juego (a pesar de… Bueno, si, mejor me callo). Esos momentos están arruinados por una infinidad de razones. Por un lado, cuando llegamos a un espacio abierto, la verdadera fortaleza del juego y lo mejor que podrían haber hecho por él (y que por supuesto no hicieron mucho que digamos), se demuestran las posibilidades que le dan tener un equipo de seis personas acompañándolo a uno. Estos momentos no duran nada. Cuando uno se encuentra con una batalla intensa y atrapante, los pésimos diseños y todos los problemas que ellos traen, acaban con todo lo atrapante en un solo instante. Cuando llegamos a un punto de la historia en que nos atrapa intensamente, una cinemática lo arruina. Cuando realmente llegamos al punto en la historia en que podemos llegar a decir que nos va a atrapar, el jefe final más pedorro nos envuelve en una batalla espantosa, todo se termina y quedamos igual que el negro aquel que se vino de África.

UN JUEGO DE TERROR

OK, no hablemos tan mal. Jericho es un juego del orto, pero no es malo. La constante batalla entre no saber si matarlo o acariciarlo, hace que, a pesar de ser una mierda, tengamos con que "divertirnos" por un rato. De todas formas, la mejor recomendación que se puede hacer es la siguiente: Si tenés una lista de juegos que todavía no jugaste, no seas un boludo como fui yo, dejalo bien al final de la pila, porque hay miles de mejores.





El juego en equipo, los espacios abiertos, la ambientación atemporal.



La ambientación. La ambientación. La ambientación. Y las otras cosas que mencioné en la nota. Y también la ambientación.

Un juego de terror terrorífico, que nunca logra lo que realmente debería lograr.



BUENO

FICHA TÉCNICA
requerimientos mínimos: Procesador de 1.2Ghz – Placa de video de 256Mb – 256Mb de RAM - 8 Gb de espacio libre en el disco rígido
Desarrollador: Valve | Distribuidor: Sierra/Steam | Soporte Multiplayer: No posee

HALF LIFE 2: EPISODIO 2

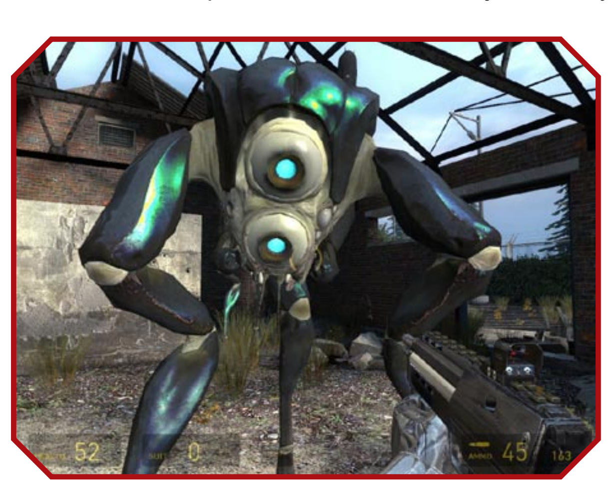
COMO LA NOVELA DE LA TARDE, PERO CON STRIDERS

POR Mariano Arias

Hablando de Half-Life, creo innecesarias las presentaciones formales, así que vayamos al grano: luego de un pequeña secuencia introductoria en la que nos refrescan algunas cosas de la entrega anterior, comenzamos la aventura en donde terminó Episodio Uno: el tren en el que escapábamos de City 17 voló al demonio junto con nosotros, envuelto en la cegadora luz de la onda expansiva que destruyó la ciudad. Despertamos atrapados dentro de uno de los vagones, todo patas para arriba. Buscando una salida nos encontramos con Alyx, quien utilizando la Gravity Gun nos libera. Nos entrega el arma y luego de una pequeña exploración, se nos presenta un claro objetivo: llegar cuanto antes al cuartel general de la resistencia.



La primera media hora de juego fue desconcertante: esperaba encontrar escenarios bien diseñados e imaginativos, con texturas y elementos detalladísimos, dignos de Source y de los muchachos de Valve. En cambio, me sorprendí al encontrarme recorriendo una y otra vez los marrones pasillos de una mina abandonada, con montones de barriles y cajas apiladas por todos lados, y cada tanto una escalera desvencijada o algún carrito minero. Tengo que reconocer que me desanimé bastante: mis expectativas eran altas y se estaban desmoronando violentamente. Ni siquiera los nuevos enemigos -Antlions que escupen ácido, más blanditos que sus primos acorazados pero igualmente peligrosos- lograban emocionarme. Media hora después, aún seguía inmerso en la monotonía, mientras recorría unas cavernas repletas de gusanitos amarillos, con la misma textura gris en las paredes, techos y pisos repetida hasta el hartazgo. Realmente desilusionado, y pensando que Valve finalmente la había pifiado, continué jugando casi automáticamente, con la esperanza de que el asunto mejore. Y vaya si mejoró: pasado este período, que casi parece sacado de otro título, el juego se eleva mucho, muchísimo, hasta llegar a su ápice en la gloriosa última mitad.



COMPOSICIÓN, TEMA: "LOS ALIENS"

La historia avanza de forma suave y natural. No quiero arruinarles nada, así que no voy a contarles demasiado. El juego dura unas 6 u 8 horas y en todo momento nos sentimos inmersos en un conflicto enorme de alcances insospechados del que, curiosamente, aún ignoramos muchísimo. Los guionistas de Valve hicieron en este episodio un gran trabajo al incorporarnos en la historia: Freeman es un engranaje clave en todos los movimientos de la Resistencia, siempre al límite de la aniquilación y el desastre, corriendo contra reloj con enemigos muchísimo más poderosos que parecen no terminarse nunca. Algunos de estos enfrentamientos son realmente memorables, como el ataque de los Striders a la base rebelde o el "aguante" a dos Antlions Guardians junto con Alyx y un Vortigon, quienes son de gran ayuda a lo largo de toda la aventura.



El G-Man vuelve a entrar en escena, con sus apariciones bizarras (se lo ve caminando por un puente destruido) y sus clásicos discursos crípticos, que esta vez no lo son tanto y ayudan a entender algunas cosas y a anticipar otras.

Hablando de enemigos, debutan en esta entrega los Hunters, bípedos biomecánicos de tres metros de altura, muy ágiles, fuertes y rápidos, que intentarán acribillarnos o embestirnos violentamente si tienen una línea limpia hacia nosotros. Van a aprender a odiarlos y a temerles rápidamente, les aseguro. Striders, soldados del Combine, Zombis, Antlions y algún que otro Manhack -esas porquerías mecánicas voladoras- completan la nómina de enemigos a enfrentar. De nuestro lado, los soldados rebeldes que nos acompañan en algunas ocasiones cumplen a la perfección su cometido: no se meten en el medio, dejan libre la línea de tiro y saben utilizar sus armas con eficacia.



El engine es una joyita: en un Sempron 2200+, con 768 MB de RAM y una Radeon PRO X1600 de 512 MB, el juego se autoconfiguro con el 95% de las opciones al máximo y no tironeó ni una sola vez. Es cierto, no es el más bonito de la cuadra (Unreal 3, que mueve Bioshock, es mucho más guapo) pero se ve muy, muy bien y no necesita un maquinón infernal para correr suavemente y con buen detalle, tanto en ambientes cerrados como en grandes exteriores.
Y son precisamente los pequeños detalles los que lo destacan del resto: las expresiones faciales, por ejemplo, son impresionantes. En una oportunidad, me encontraba en una zona obscura con mi nivel de salud particularmente bajo, por lo que estaba avanzando con mucha cautela. Prendí la linterna y me di vuelta para chequear que Alyx estuviese cerca. Para mi sorpresa, la luz la encandiló, a juzgar por sus ojos entrecerrados y la expresión de molestia. Dos segundos después levanto la mano para cubrirse la cara. Fantástico.



AND THE WINNER IS...

Una gran historia, secuencias de combate realmente increíbles y un final que los dejará con la boca abierta hacen de Half-Life 2: Episodio 2 una visita obligada para cualquier fanático de los juegos que se precie de tal. 

PUNTAJE

+ La historia, el engine. Las secuencias de combate. Algunos scripts.

– La primera hora. Es medio corto. Los Vortigons hablando como Yoda.

Otra entrega del FPS más famoso del planeta.

90%

CLÁSICO

Ficha técnica

requerimientos mínimos: Procesador de 1.2GHz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM - 5 gb de espacio en disco

Desarrollador: Valve | Distribuidor: Steam/Orange Box (EA) | Soporte Multiplayer: No posee

Portal

POR Gabriel Donato

CRÓNICAS DE UNA RATA DE LABORATORIO

Ochos meses después de lo programado, al fin ve la luz la tan esperada Orange Box de Valve, aquella que contiene el segundo episodio de la secuela Half-Life 2, el multiplayer Team Fortress 2 y el novedoso, bizarro y original Portal. Los contratiempos que sufrió la salida de este pack maravilloso poco importan ahora que lo tenemos en nuestras manos y menos aun cuando ya muchos de nosotros nos hemos devorado en muy poco tiempo el Portal, al que analizaremos a continuación.

Que fácil es ver el enorme mercado de videojuegos en el presente y creer que ya todo está inventado. Y de repente, surgen este tipo de cosas que no sólo sorprenden sino que generan expectativas. Hace casi un año y medio, Valve dejaba caer el velo de su proyecto más inmediato y sin dar muchas explicaciones, publicaba un tráiler: era el de Portal, y nos mostraba una idea tan simple como original y por que no, transgresora ya que era un híbrido de dos géneros de juegos visceralmente opuestos, un Puzzle y un FPS.

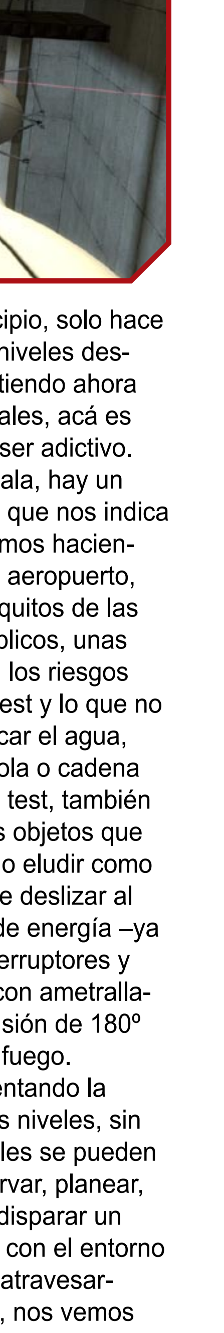
Iniciamos la partida en una habitación futurista, todo en blanco y metal. El personaje es una mujer y tanto ella como nosotros no tenemos idea de cómo llegamos ahí ni que lugar es ese, esta incógnita persiste a lo largo del juego y genera aun más expectativa por llegar al final a ver si ahí nos enteramos de qué se trata todo esto. En la habitación no hay muchas cosas: una cápsula que



parece una cámara criogénica, una silla y una radio en la que suena una música con ritmo de mambo que no tarda en desagradar. Una voz femenina robótica nos da la bienvenida al Laboratorio Aperture mientras un reloj digital en cuenta regresiva llega a cero y se abren los primeros portales del juego: uno naranja –de entrada- y uno azul –de salida-… así es como salimos de la habitación y ya estamos jugando Portal.

INSERTE SUBTITULO PIOLA AQUI

Al principio tenemos las manos vacías, los portales se van generando solos y somos nosotros los que debemos hallar la manera de encontrar la salida. Más adelante nos hacemos de la protagonista de Portal: el arma para hacer



portales que, en un principio, solo hace portales azules y pocos niveles después, se actualiza permitiendo ahora poder hacer los dos portales, acá es donde Portal empieza a ser adictivo.

Antes de entrar a cada sala, hay un cartel grande y luminoso que nos indica que numero de test estamos haciendo y con la gráfica de un aeropuerto, usando los típicos muñequitos de las puertas de los baños públicos, unas ilustraciones que indican los riesgos que correremos en ese test y lo que no debemos hacer como tocar el agua, ser alcanzado por una bola o cadena de energía, etc. En cada test, también contaremos con diversos objetos que deberemos usar, activar o eludir como cajas, plataformas que se deslizar al ser activadas por bolas de energía –ya vistas en Half-Life 2-, interruptores y hasta torretas armadas con ametralladoras que poseen una visión de 180º que no dudarán en abrir fuego.

Los puzzles van incrementando la dificultad a lo largo de los niveles, sin embargo, todos los puzzles se pueden resolver, basta con observar, planear, ser preciso a la hora de disparar un portal y ser sincronizado con el entorno móvil en el momento de atravesarlos. De golpe y de prepo, nos vemos obligados a entender nuevas leyes de física como saber que si hacemos un portal de salida en lo alto de una pared y un portal de entrada en el fondo de un pozo, la fuerza de gravedad con la que entraremos en el portal del pozo,



• Raul Portal •

será la velocidad con la que saldremos del portal previamente puesto en la pared, entonces, este principio (llamado Forward Momentum) suma aun más combinaciones posibles, de hecho, la dificultad no está en los puzzles sino en darse cuenta que podemos contar con muchos más factores de los que estamos acostumbrados en el mundo real.

La voz robótica está constantemente con nosotros observándonos y felicitándonos cuando logramos resolver un acertijo pero va pasando el tiempo, los niveles y empezamos a notar errores del sistema que no logramos entender si son reales o no son más que otra prueba para ver nuestra reacción, por momentos hay paredes entreabiertas que dejan ver y en menor medida explorar la trastienda de esas tan futuristas habitaciones, dejando ver un aspecto más industrial y decolorado, generando aun más expectativa por saber quién o quienes manejan los hilos y por supuesto, escapar.

Para los que se quedan con ganas de más, una vez terminado, Portal desbloquea dos modos más de juego: el modo Advanced Chambers, que consiste en revivir los últimos siete niveles aumentando considerablemente la dificultad ya que cada uno de los 7 niveles posee muchos más obstáculos que en el modo campaña. El otro modo es el Challenge Maps que también propone revivir los últimos siete niveles, pero



• Javier Portales •

en este caso se puede elegir entre tres tipos de desafíos: con un número limite de portales, con límite de pasos o límite de tiempo, los tres complicadísimos.

DE VUELTA A LA FUENTE

Por si queda alguien sin saberlo, tanto Portal como los otros títulos que se incluyen en la Orange Box están desarrollados bajo un motor grafico llamado Source. El motor Source fue creado a fines de 2003 y tras retrasos e historias de espionaje informático, vio la luz en 2004 con la salida de Half-Life 2, que impactó con la gran calidad de texturas, sonido y física. Más adelante, Source fue el esqueleto de glorias y fracasos como Dark Messiah Of Mith and Magic y SiN Episodes, respectivamente. Hoy, a pesar de haber motores gráficos más complejos y perfeccionados, el motor Source se mantiene en carrera muy dignamente habiendo hecho pequeñas mejoras en la iluminación y optimizado para que puedan jugarlo cómodamente una PC con 4 ó 5 años de antigüedad.

ESPECULEMOS

La estética de Portal evoca muy disimuladamente a películas como THX 1138 (1971), Logan's Run (1976) o The Island (2005). Más aún, Portal tiene una última perlita y es el hecho de estar vinculado con la trama de Half-Life ya que tanto en Portal como en Half-Life 2 Episode 2 se hacen alusión mutuamente, esto deriva en una sola cosa, que es especular con la posibilidad de que Gordon Freeman (protagonista de la saga Half-Life) tenga acceso al arma de portales en el tercero y ultimo episodio de Half-Life 2 que todavía no tiene fecha de salida confirmada.

PUNTAJE



Divertido, Original, adictivo, la voz femenina que acompaña, la ambientación, la música, la física, el motor grafico, Valve…



Es un juego corto, no es un juego para jugarlo dos veces

The cake is a lie, the cake is a lie...



EXCELENTE

Ficha técnica

Requerimientos mínimos	Procesador de 2.8GHz – NVIDIA Geforce 6600GT o ATI Radeon X1300PRO – 1Gb de RAM - 3.5Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Electronic Arts | Distribuidor: Electronic Arts | Soporte Multiplayer: Hasta 12 jugadores

Medal of Honor Airborne

POR Maximiliano Nicoletti

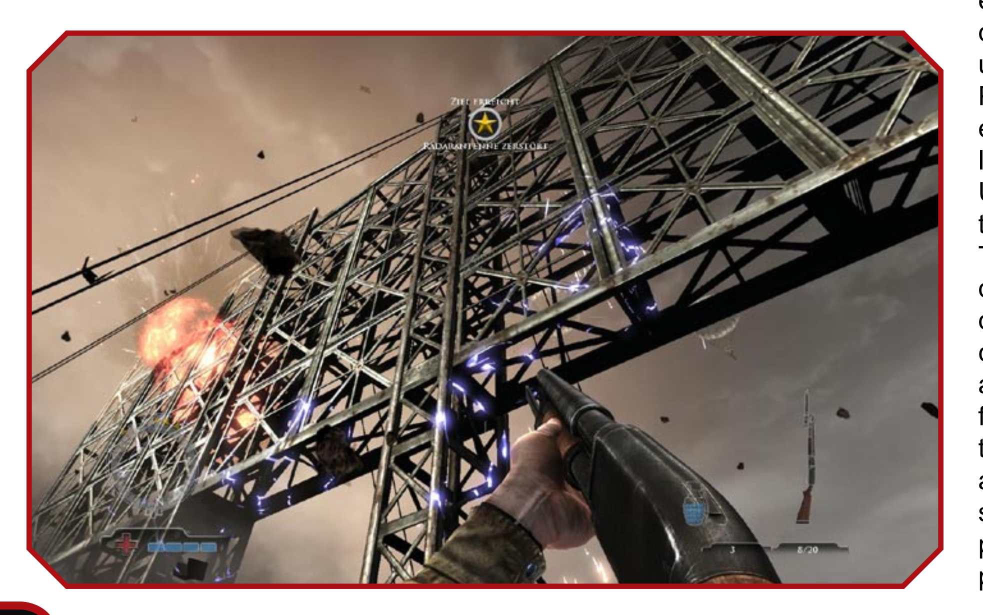
LA GUERRA NUNCA CAMBIA. NUNCA, NUNCA

Corría el año 1939 cuando un maniático de bigote gracioso decidió tirar un par de granadas contra Polonia y dar inicio a un conflicto que mataría millones, abarcaría todo el mundo y duraría unos seis años.
Ahora, en la era de las redes digitales y toda la payasada que dicen acerca de esta década, ese conflicto se revive en el día a día gracias a videojuegos de diversos géneros que no paran de salir. Uno atrás del otro. Siempre lo mismo. Y Medal of Honor: Airborne, es otro más.



Y el boludo siempre con el mismo género

Para evitar repetir cosas que ya hemos leído y re-leído acerca de este género de juego, vamos a dar un breve resumen acerca de cómo se hacen las cosas en un título de tiritos de la Segunda Guerra Mundial. Vos sos un soldado, tenés un arma -ya sea revolver, rifle, carabina o cualquier otro- y enfrente tenés un montón de tipos vestidos de negro con bandas rojas en el brazo. Se los conoce como Krauts, Jerrys, malos, alemanes o Nazis, entre otros. Tu objetivo es dispararles hasta que no se levanten. Además tenés misiones como para que el juego no sea tan obtuso. Ojo, ellos también te disparan, por eso tenés una barrita arriba de tu cabeza, de color verde comúnmente, que te muestra cuanto falta para que te maten.
Y acá empiezan las diferencias. El estilo de juego se ha transformado en un estilo muy parecido al de consola. Está bien, Medal of Honor es una franquicia que arranca directamente en la PSOne y está muy bien cuando un juego vuelve a sus raíces, pero estando en PC esto juega en contra. Para empezar, la barra de salud, en una época una barra completa que iba bajando progresivamente, ahora está dividida en cuatro partes iguales. Cuando nos bajan un poco de uno de los cuartos, la barra vuelve a cargarse sola. En cambio, si nos sacan una de estas porciones, la única forma de recargarla es tomarse un medkit. Esto transformó el juego en algo demasiado sencillo a la hora de meterse de lleno en una batalla. Todo es cuestión de guardarse un rato para subir un poco la barrita y volver a la carga. Igual no hay que confiarse porque una vez que te empezaron a dar, la barrita se viene abajo como agua en la arena.





Promesas rotas

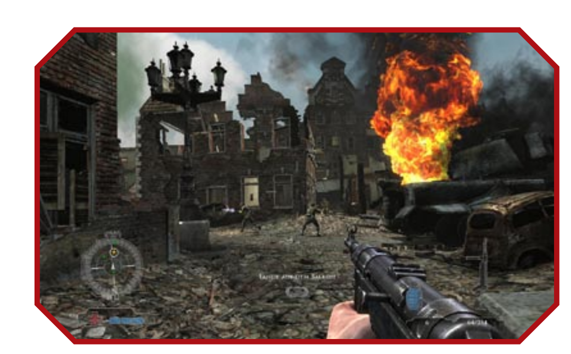
Lo que realmente ha sido cumplido en Airborne es aquello que se decía que el juego no iba a ser lineal si uno no lo hacía lineal. Y es cierto. Para empezar, arrancás cada misión en el C-47, listo para saltar. Esto es lo más lineal y rutinario del juego. Una vez en el aire, la elección es tuya para aterrizar donde te plazca. Tenés algunos lugares marcados donde te vas a encontrar algunos de tus compañeros y mucha munición, pero también podés caer sobre algún techo y tirarte con un rifle de francotirador a bajar cabezas sin que te molesten, o caer en alguna zona altamente fortificada por error. No se lo tomen tan a pecho. Pequeñas paredes invisibles no te permiten pasarte de vivo cayendo en zonas hiper-seguras, y comúnmente si caes en otro lugar que no sea una zona segura o con mucho material para cubrirse, estás en el suelo pidiendo por los fideos de la nona en dos patadas.
A partir de ahí, las misiones están siempre en los mismos lugares, pero no tienen un orden ni van cambiando a medida que vas cumpliendo los objetivos anteriores. Donde caés es de donde tenés que salir y armás el recorrido a tu gusto. Lamentablemente, esto no se da en su totalidad sino hasta en el tercer o cuarto nivel, así que tampoco hay que hacerse muchas ilusiones. De todas maneras, la experiencia de combate no es dos veces la misma, dependiendo de cómo te guste jugar este tipo de juegos. Puede gustarte desarmar los puestos defensivos del enemigo antes de avanzar, como también puede agradarte la idea de tirarte a la carga con fuego de cobertura antes de llegar al puesto enemigo, lo elegís vos y lo hacés como querés. Está en tus manos.

Wolfestein's Nazi-Zombie

La inteligencia artificial no es para nada inteligente, pero tiene sus cosas. Para empezar es agresiva, así que por más que los nazis vayan de acá para allá sin sentido, siempre lo van a hacer con una ráfaga de plomo apuntada a tu pecho, de eso no hay dudas. Si están a cubierto, se asoman demasiado, así que no es difícil reventarles el casco en esas situaciones. Lo difícil es hacerlo cuando se asoman y lanzan una ráfaga de cobertura para cualquier lado, con el fin de no ser otra medalla púrpura (que en realidad era algo estrictamente del ejército aliado, pero se entendió el concepto). El hecho de que tus ataques a mano limpia sean lo más débil jamás visto en un juego del género, no ayuda a esas situaciones espantosas en las que un enemigo se te cruza para adelante. Por lo general, mientras estás tratando de darle una palmadita en la espalda, el Nazi barrió con tus intestinos en dos disparos secos. Lo mismo si te lanzás a la carga muy rápido, o su posición recibe refuerzos, no hay forma de que no termines en la lona.

Basura lanza-plomo

Las armas son una vergüenza. Más allá de la capacidad de mejorarlas y modificarlas con el avance del juego, el manejo y su puntería es espantoso. Desde el arranque, podés disparar tres o cuatro balas, que no es sino hasta el quinto disparo que el primero llega a hacer contacto. El modelo de golpe está destrozado. El hecho de que los efectos de culatazo y movimiento estén extremadamente exagerados, no ayuda en lo más mínimo. Más de una vez vas a estar planeando hacer una ráfaga corta para matar a alguien, y sólo vas a lograr que tus disparos vuelen hasta el techo. Ni que hablar de que los nazis este problema no lo tienen.
Y para empeorarla, tus aliados se te meten en el medio justo cuando lograste destrabar este problema.



Un poco de ayuda

Si bien, más allá de cómo yo lo pinto, Medal of Honor: Airborne no es malo, tampoco es un juego que tengas que morirte por jugar. Es una buena experiencia si podés superar esos frustrantes momentos en los que nada te sale bien, tenés ganas de ponerte el listón rojo Nazi y reventar a la inteligencia artificial de tus aliados. Pero, dentro de todo no es nada del otro mundo. El multiplayer, muy al contrario de sus entregas anteriores, es bastante entretenido. Se puede jugar de a 12 personas por servidor en algunos diferentes estilos de juego, bastante comunes, sumado el hecho de que se puede jugar mapas online arrancando desde el lanzamiento en paracaídas.

Airborne es sólo otro juego más de la franquicia Medal of Honor. De imagen no voy a hablar, porque se ve tan bien como cualquier juego bien realizado del momento que vivimos. Es la misma experiencia de siempre. Igual de frustrante que con algunos otros títulos, e igual que todos los anteriores Medal of Honor (mejor que el Spearhead, por el amor de Dios, eso seguro). Sin una historia fuerte y con unos pocos agregados, la mayoría de su no muy alto puntaje lo gana gracias a esta posibilidad de ser completamente libre en la forma de iniciar, desenvolverse y finalizar las misiones de la manera que más nos agrade.

Puntaje


La libertad de juego. Algunos momentos de acción frenetica. No busques mucho más.


Las armas. La inteligencia artificial. Lo bueno no llega sino hasta bien avanzado el juego.

Otro más de la franquicia Medal of Honor. Nada nuevo bajo el Sol.

73%

MUY BUENO

Ficha Técnica

requerimientos mínimos: Procesador de 2GHz – Nvidiaa GeForce 6600/ATI Radeon X700 – 1Gb de RAM - 8Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Saber Interactive | Distribuidor: Vivendi Universal Games | Soporte Multiplayer: Hasta 16 jugadores

TIMESHIFT

POR Ramiro Granja

AMOS DEL TIEMPO

Sentado frente a mi PC y luego de revisar cuantiosas veces la nota del Premier Manager 2008 buscando la forma de resumirla, suena mi interno. Sí, era mi querido jefe que me invitaba a pasar para que "eligiera" mi próximo título a desarrollar.
Ya en su oficina mire el escritorio para ver una inmensa cantidad de nuevos juegos que habían salido al mercado. Eché un vistazo rápido y realmente había nombres por demás importantes. Claro que, como siempre, a este pobre novato nunca le tocaría uno de los cabeza de serie. Automáticamente mi querido jefe deslizó la mano por encima de una de las cajas y dijo: "Timeshift, veinte días, nada de cuentitos largos... No te hagas odiar con los correctores"- giró sobre su butaca y se quedó oteando la inmensa panorámica de la ciudad que se dibujaba a través de un imponente ventanal. Sin mediar palabra me retiré.

UN POCO DE HISTORIA

Después de varios amagues de salida, llegaba a nuestras manos Timeshift, un nuevo juego en primera persona nacido al amparo de las nuevas tecnologías gráficas aunque, como ya dije antes, el desarrollo comenzó bastantes años atrás. En sus comienzos estaba pensada su salida para XBox y PC a finales de 2005, pero la llegada por esas fechas de la 360 hizo re-adaptar el proyecto, provocando su retraso. Además la licencia pasó de Atari a Vivendi Games/Sierra en 2006 sufriendo así cambios más notorios para este título.



DE QUÉ SE TRATA

En este juego encarnaremos a Michael Swift (cuya voz es la del actor norteamericano Dennis Quaid), un científico militar que es enviado al pasado para realizar una misión rutinaria; cuando regresa descubre que su presente ha cambiado drásticamente.
Uno de los científicos llamado Aiden Krone roba el llamado traje Alfa y viaja al pasado –finales de los años '30- para cambiar totalmente el curso de la historia y crear un nuevo orden mundial bajo su poder y tiranía absolutos. Así nosotros nos enfundaremos del traje Beta para ir a la caza de este villano. Nuestro traje tendrá la peculiaridad de poder manejar el flujo temporal, frenándolo, ralentizándolo o invirtiéndolo. Como si fuera poco tendrá la capacidad de regenerar nuestra salud y nos avisará de algunos peligros en nuestro entorno.
El juego consta de 24 escenarios en los cuales se desarrollará la historia con algunos... si se los puede llamar





puzzles, los cuales son simplísimos.

CUESTIONES TÉCNICAS

Timeshift usa un motor gráfico propio que realmente luce muy bien. En cuestión de escenarios tiene sus pequeños altibajos ya que hay algunos que son una obra de arte y otros que parece que fueron hechos sólo para cumplir, a mi parecer tendrían también que haber tenido en cuenta un mejor desarrollo de los soldados enemigos ya que tienen demasiadas similitudes a los de otros juegos.
La inteligencia artificial es bastante buena, nuestros enemigos buscarán siempre una buena posición de disparo y cobertura. También son destacables pequeños detalles como las reacciones de estos cuando le quitamos de las manos sus armas al detener el tiempo.

EL SONIDO

La verdad es que la música de este juego se pierde entre tanta vertiginosidad, disparos y explosiones. Por lo que cabe destacar sus efectos sonoros, por encima de la banda de audio que carece de fuerza.



CONCLUSIÓN

En sí, nos cruzamos con un juego bastante entretenido sobre todo las primeras horas de juego, en las cuales iremos descubriendo los diferentes modos de utilizar los poderes de nuestro traje, pero a la larga se convertirá en algo repetitivo.

La mayoría del tiempo estaremos en desventaja numérica por lo cual será obligatorio utilizar las bondades de nuestro traje.

La modalidad multiplayer está desarrollada impecablemente y quizás sea lo que más sobresalga de este título ya que innova en algunos elementos como el utilizar las cronogranadas las cuales afectaran el espacio-tiempo dentro de un radio de dispersión.
La situación del Timeshift es comparable a salir a bailar acompañado de Ben Affleck, Tom Cruise, Brad Pitt y George Clooney: si bien uno puede tener todas sus virtudes, es muy pero muy posible que pasemos desapercibidos. Sin duda el juego es un título muy jugable y debería haber salido hace un par de meses ya que hoy en día al lado del Call of duty 4, Gear of War, Crysis y otros, solamente de rebote creo que a alguien se le ocurriría adentrarse en éste antes que en los títulos ya nombrados.

PUNTAJE



Los gráficos, el modo Multiplayer



Pobre utilización del manejo del tiempo, puzzles demasiado simples.

Un fps frenético y entretenido

79%

MUY BUENO

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 2.4GHz – NVIDIA GeForce 6600 o ATI X700 – 1Gb de RAM - 12Gb de espacio libre en el disco rígido

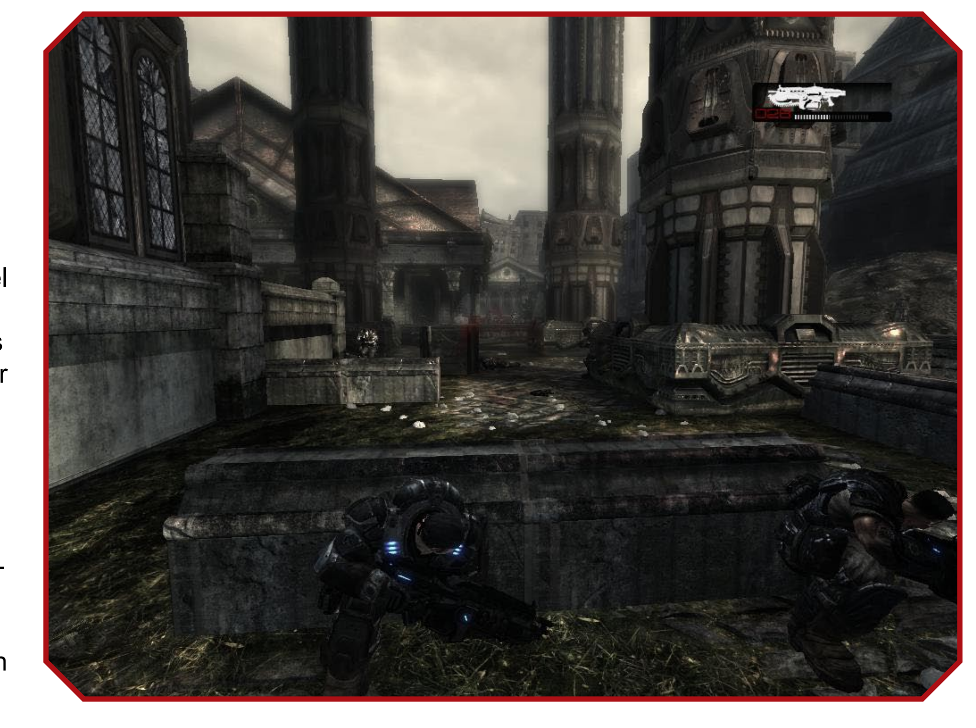
Desarrollador: Epic Games | Distribuidor: Microsoft Game Studios | Soporte Multiplayer: Hasta 8 personas.

Gears of War

La gloria dejó de ser exclusiva para consolas.

POR Leandro Dias

A esta altura resulta casi imposible imaginarse un usuario de XBOX 360 que no haya jugado al maravilloso Gears of War. Dicho arcade en tercera persona prácticamente reinventó un género, ofreciendo una jugabilidad pocas veces vista, acompañada por unos gráficos que hasta el momento no fueron superados en la consola de Microsoft. Muchos gamers que todavía no se habían decidido por alguna de las nuevas plataformas, se terminaron inclinando por la inestable 360 sólo para poder disfrutar de esta maravilla desarrollada por Epic. Estaba claro que la compañía del señor Bill Gate$ iba a hacer lo imposible para mantener la exclusividad de su caballito de batalla, impidiendo la realización de un port para Playstation 3. Sin embargo, los rumores referidos a la conversión del juego a PC eran cada vez más fuertes y fueron confirmados hace ya unos meses. Finalmente, un año después del lanzamiento de la versión original, tenemos en nuestras manos la edición para PC de Gears of War. Luego de haberlo jugado durante varias horas estamos en condiciones de despejar varias incógnitas que habían surgido en torno a la conversión de un título de consolas al elitista mundo de las computadoras personales. Ya de por sí les adelanto que ni la salida de un monstruo como Crysis puede opacar el impresionante laburo realizado



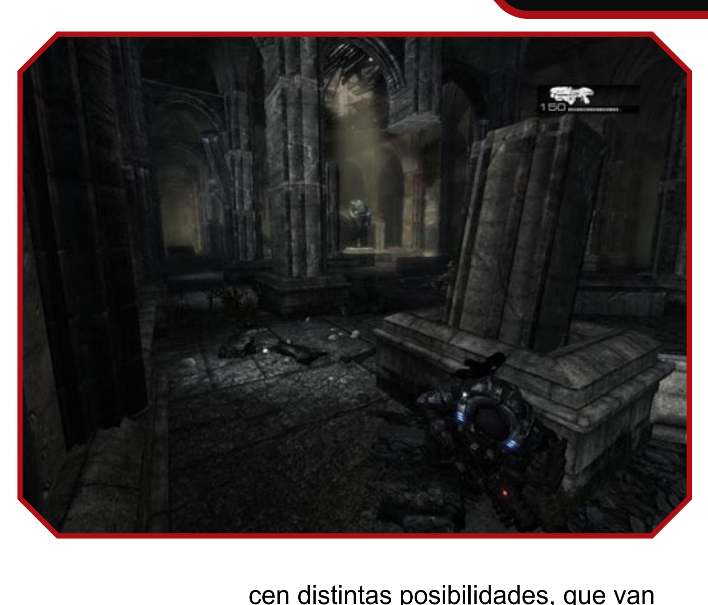
en uno de los mejores juegos de los últimos años.

"Despedilo a James Cameron que así estamos bien"

A diferencia de lo que suele suceder en muchos juegos de acción, Gears of War se caracteriza por ofrecer un argumento bastante elaborado que sirve para justificar las balaceras pero a su vez para otorgarle una interesante lógica a los acontecimientos. En la campaña single player nos pondremos en las botas de Marcus Fenix, un prisionero liberado al comienzo de la aventura y que formará parte del Escuadrón Delta, un grupo de soldados que deberá combatir contra hordas de criaturas para sobrevivir. Todo esto tiene un trasfondo un poco más profundo, relacionado con la ocupación de un planeta y distintas guerras entre seres humanos por la apropiación de recursos energéticos que darán lugar a la aparición de una raza de criaturas subterráneas llamadas Locust. El juego comienza con la liberación de Marcus gracias al accionar de su amigo Dominic Santiago y su correspondiente inserción en el escuadrón. A medida que avanzamos en la historia nos iremos familiarizando con distintos personajes que nos ayudarán en las batallas, aunque siempre las relaciones serán más bien frías. Olvídense de encontrar elementos románticos en la aventura, ya que nos la tomaremos con muy pocas féminas. Por el contrario, prepárense para protagonizar cinco episodios de acción desenfrenada, al mejor estilo Arnie en Terminator pero a mayor escala.

Unreal Engine no está en Crysis

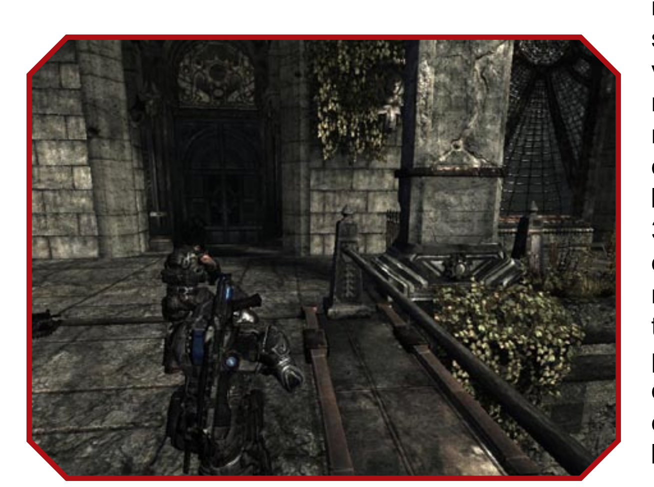
Lo que primero llama la atención del juego son sin lugar a dudas los maravillosos gráficos. La utilización del Unreal Engine 3 es simplemente increíble, aprovechando al máximo todas sus posibilidades. Por un lado tenemos a los personajes, quienes disponen de una calidad pocas veces vista previamente, llegando al punto de que no se hace necesaria la utilización de escenas de video para contar la historia. Es más, las secuencias intermedias realizadas con el engine del juego están casi a la altura de una producción de animación cinematográfica. Las animaciónes ayudan mucho a crear esta sensación, fundamentalmente las faciales. Los rasgos de cada uno de los protagonistas se mueven de tal forma que en todo momento notamos su estado de ánimo o las sensaciones que experimenta en determinado momento. Por otro lado tenemos a los escenarios. Aquí todos deberíamos sacarnos el sombrero, ya que estamos en presencia de los ambientes cerrados más bellos y detallados que pueden encontrarse en el mundo de los videojuegos. Incluso superan a los tremendos interiores de uno de los candidatos más fuertes a juego del año, como Bioshock. Ninguna estructura será parecida a otra y cada una de las locaciones tendrá detalles específicos. Desde pequeñas dosis de vegetación, hasta elementos barrocos o góticos, que abarcarán tanto a hermosos vitrales como a altas cúpulas similares a las que pueden observarse en iglesias europeas. Además, la interacción con el entorno en general es para destacar. Podremos escondernos de los disparos enemigos detrás de paredes, así como destruir fuentes de iluminación para complicar a ciertos adversarios. Esto da pie para hablar de los asombrosos efectos de luces y sombras con los que cuenta el juego, que modificarán tanto al ambiente como al personaje de acuerdo al lugar en que nos encontremos. Claro está que para disfrutar de una calidad gráfica similar a la vista en XBOX 360 -donde sólo necesitamos la consola y un buen televisor que soporte hasta 1080i- deberemos disponer de una muy buena máquina, y en caso de querer sacarle todo el jugo al título les recomiendo que vayan pensando en actualizar sus computadoras. Me atrevo a decir que en máxima resolución y con todas las opciones activadas, la calidad visual supera a la vista en la consola de Microsoft, que ya de por sí era deslumbrante.



Como si todo esto fuera poco, el sonido no se queda atrás en términos de calidad. Quienes dispongan de un buen equipo podrán disfrutar de una experiencia fuera de lo común, en donde ruidos como el que produce la sierra eléctrica al impactar en la carne de un Locust que gritará hasta morir desangrado generarán una ambientación tétrica pero a su vez adrenalínica. Las voces de los personajes también están a la altura de las circunstancias, por lo que técnicamente ningún aspecto de Gears of War quedó librado al azar.

Sangre, sudor y plomo

Está claro que todo el esfuerzo realizado en los apartados gráficos y sonoros sería en vano si no estuviese acompañado por una buena jugabilidad. Afortunadamente cada aspecto de la misma ha sido cuidado al máximo, por lo que el resultado final es excelente. Antes que nada, quiero aclarar que la utilización de Mouse y teclado tiene sus ventajas, pero también algunos inconvenientes. Por un lado aumentaremos nuestra precisión a la hora de disparar, aunque se nos complicarán algunos movimientos debido a que será necesario presionar varios botones simultáneamente. Yo particularmente les recomendaría que utilicen un pad, en lo posible el de XBOX 360. Volviendo al juego en sí, el desarrollo de las misiones es casi perfecto. Si bien en un principio parecería que lo único que deberemos realizar es eliminar enemigos, los escenarios ofrecen distintas posibilidades, que van desde la aparición de algún boss a la utilización de vehículos o la necesidad de movernos en las sombras para no ser atacados por ciertas criaturas. Por supuesto que aquellos fanáticos de la adrenalina estarán de parabienes. Por más que sea necesario ser precavido y no avanzar al mejor estilo Rambo, el ritmo de juego es ya de por sí muy dinámico. Tampoco faltarán litros de sangre ni toneladas de municiones yendo de un lado al otro de la pantalla. Vale destacar que la versión para XBOX 360 pecaba de ser un tanto corta, y por suerte se ha solucionado dicho inconveniente gracias a la inclusión de algunas misiones nuevas al comienzo del quinto episodio. Increíblemente estos escenarios ofrecen una dinámica bastante novedosa, en donde será necesario escapar de ciertos enemigos en lugar de rellenarles las entrañas con plomo.



En cuanto al armamento, no contaremos con una gran variedad de armas, pero teniendo en cuenta que únicamente podremos transportar dos pesadas, una liviana y granadas, la cantidad disponible no es despreciable. Un aspecto reprochable de la jugabilidad es la Inteligencia Artificial de nuestros compañeros, que en algunas ocasiones suelen ir al muere en las batallas lo que al fin y al cabo puede resultar un tanto molesto.

Juntos pero separados

A esta altura del partido no se le puede perdonar a un juego de este género la ausencia de un modo multiplayer. Afortunadamente Gears of War ofrece distintas modalidades más que interesantes que harán deleitarse a quienes hayan disfrutado de la campaña. Entre ellos se destacan una

modalidad llamada "King of the Hill" (ausente en la versión 360), en donde será necesario controlar una parte del mapa durante cierto tiempo para así poder ganar.
Pero si bien la variedad de modos de juego es amplia, se cometieron un par de errores un tanto molestos. En primer lugar, será necesario pagar para poder acceder a ciertas modalidades, algo a lo que Microsoft ya nos tiene acostumbrados con su sistema Live! Gold en XBOX 360. Pero lo más molesto ha sido la supresión del modo cooperativo a pantalla dividida. Ya no será posible jugar la campaña con un amigo en el mismo lugar, una de las características más sobresalientes de la versión previa.
Como conclusión, podemos decir que los pequeños defectos no son demasiado graves y que son nimiedades en comparación con las enormes virtudes de Gears of War, un juego que a pesar de haber pasado un año desde su creación, todavía tiene muchísimo para ofrecer.al juego en sí, el desarrollo de las misiones es casi perfecto. Si bien en un principio parecería que lo único que deberemos realizar es eliminar enemigos, los escenarios ofrecen distintas posibilidades, que van desde la aparición de algún boss a la utilización de vehículos o la necesidad de movernos en las sombras para no ser atacados por ciertas criaturas. Por supuesto que aquellos fanáticos de la adrenalina estarán de parabienes. Por más que sea necesario ser precavido y no avanzar al mejor estilo Rambo, el ritmo de juego es ya de por sí muy dinámico. Tampoco faltarán litros de sangre ni toneladas de municiones yendo de un lado al otro de la pantalla.
Vale destacar que la versión para XBOX 360 pecaba de ser un tanto corta, y por suerte se ha solucionado dicho inconveniente gracias a la inclusión de algunas misiones nuevas al comienzo del quinto episodio. Increíblemente estos escenarios ofrecen una dinámica bastante novedosa, en donde será necesario escapar de ciertos enemigos en lugar de rellenarles las entrañas con plomo.
En cuanto al armamento, no contaremos con una gran variedad de armas, pero teniendo en cuenta que únicamente podremos transportar dos pesadas, una liviana y granadas, la cantidad disponible no es despreciable.
Un aspecto reprochable de la jugabilidad es la Inteligencia Artificial de nuestros compañeros, que en algunas ocasiones suelen ir al muere en las batallas lo que al fin y al cabo puede resultar un tanto molesto.



JUNTOS PERO SEPARADOS

A esta altura del partido no se le puede perdonar a un juego de este género la ausencia de un modo multiplayer. Afortunadamente Gears of War ofrece distintas modalidades más que interesantes que harán deleitarse a quienes hayan disfrutado de la campaña. Entre ellos se destacan una modalidad llamada "King of the Hill" (ausente en la versión 360), en donde será necesario controlar una parte del mapa durante cierto tiempo para así poder ganar.
Pero si bien la variedad de modos de juego es amplia, se cometieron un par de errores un tanto molestos. En primer lugar, será necesario pagar para poder acceder a ciertas modalidades, algo a lo que Microsoft ya nos tiene acostumbrados con su sistema Live! Gold en XBOX 360. Pero lo más molesto ha sido la supresión del modo cooperativo a pantalla dividida. Ya no será posible jugar la campaña con un amigo en el mismo lugar, una de las características más sobresalientes de la versión previa.
Como conclusión, podemos decir que los pequeños defectos no son demasiado graves y que son nimiedades en comparación con las enormes virtudes de Gears of War, un juego que a pesar de haber pasado un año desde su creación, todavía tiene muchísimo para ofrecer.



PUNTAJE

+ Gráficos impresionantes. Jugabilidad dinámica, sencilla y terriblemente efectiva. Los niveles nuevos suman muchísimo.

– No se solucionaron algunos problemas de la IA. Desaparición del modo cooperativo a pantalla dividida.

Uno de los mejores juegos para XBOX 360 hace su debut en PC

93%

CLASICO

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 2.8GHz – Placa de video de 128Mb que soporte Pixel Shaders 2.0 – 512Mb de RAM - 7.6Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Electronic Arts | Distribuidor: Electronic Arts | Soporte Multiplayer: 2-8 jugadores

NEED FOR SPEED PROSTREET

POR Juan A. Torea

NO NEED FOR SPEED THIS TIME...

Otro noviembre llegó y otro Need for Speed salió. ¿Cómo "qué es Need for Speed (NFS)"? Sr. Ignorante, Need For Speed es una de las sagas de arcade de carreras más grandes en el mundo del fichín, y creo que por lo tanto todos, al menos una vez, hemos jugado a alguna de las tantas entregas que salieron, sean buenas, o no tanto (como ésta).

NUEVA FORMULA = ¿DESASTRE RETRO?

Need For Speed ProStreet nos saca del ambiente al que estuvimos acostumbrado estos últimos cuatro años de la mano del Underground, Underground 2, Most Wanted y Carbon: las carreras ilegales.
Si, ProStreet, nos lleva a las carreras legales. En este caso, sponsors y tribunas enteras en circuitos cerrados, reemplazarán los escenarios abiertos en el que sólo veíamos zonas residenciales e industriales. ¿Les suena familiar?
0 historia + circuitos cerrados = Need for Speed de hace unos años
0 historia + circuitos cerrados + muchos autos + customización + daños + boludeces varias de otras entregas = Need for Speed ProStreet.
Así es, al parecer EA nos manda a una nueva versión de los primeros NFS, pero un poco cambiados para la situación (metieron adiciones como el cambio de partes y autosculpt).



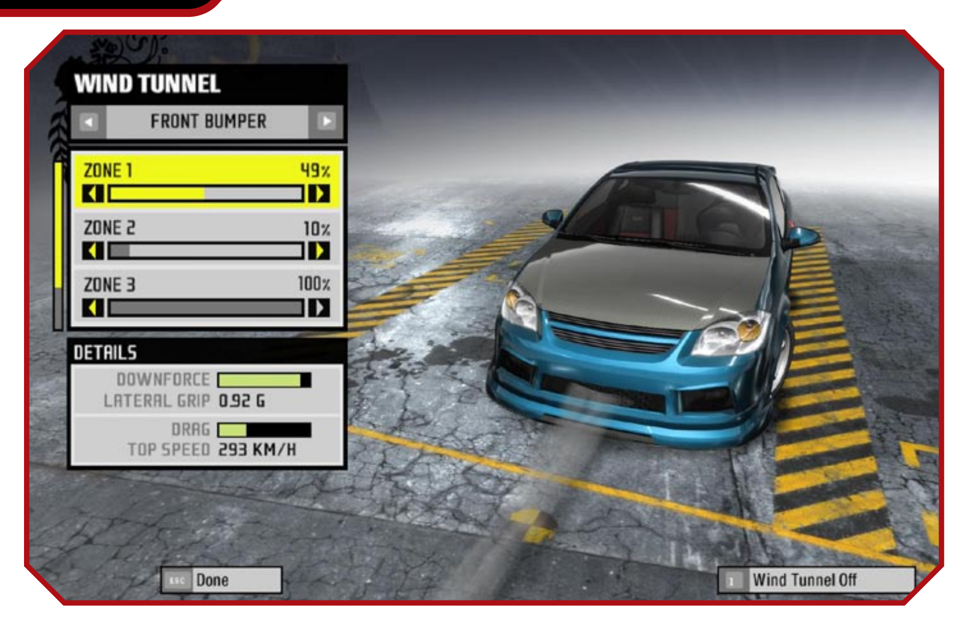
¿HISTORIA? ¡NO VEO UNA DESDE QUE VI A JOSIE MARAN HACE DOS AÑOS!

¿Dónde está la chica de turno? Ésa que me tendría que boludear mientras me muestra lo buena que esta… ¿Qué? ¿Cómo que no hay escenas animadas?
No hay más minitas, ni exceso de blur, ni actores medio pelo. Si querés ver acción, mejor poné Cinecanal que están dando Rambo 2 creo. Ahora fuera de joda; ProStreet nos pone en control de Ryan Cooper, un chico malo que viene del ambiente underground y es su primera vez en las carreras legales al parecer, y los Kings (o Reyes de sus categorías) nos van a hacer la vida un poquito más difícil.
¿Qué nos motiva a seguir? No es un cana que nos persigue, no es una minita que tenemos que ganar, la razón para seguir es… NADA, absolutamente NADA. Corrés, ganás/perdés, reparás tus autos, corrés, ganás/perdés, comprás mejoras y/o autos, cambiás el evento, corrés… Creo que se entiende ¿no? ¿Cuál es nuestro premio final? Ser Kings de todos los modos de juego -a.k.a. "Tenerla más grande en todos los modos"-.



SI NO ES COMO LOS ANTERIORES, ¿POR QUÉ DEBERÍA CONSEGUIRLO?

ProStreet decae en el aspecto de "enganche", por lo cual no vas a estar ansioso por jugarlo, pero tampoco es una bazofia total.
En un primer momento, nos damos cuenta de que el gran cambio que se mostró desde el anuncio de lanzamiento, es la posibilidad de hacer

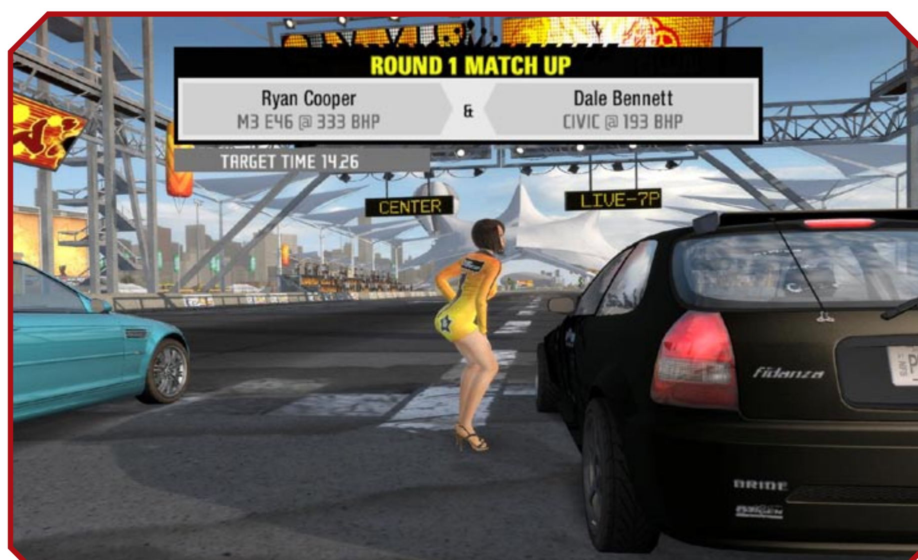


pedazos a nuestro querido tutú en medio de la carrera -¿se acuerdan del "TOTALED" del Underground original?-, y por lo tanto, deberemos reparar a nuestro bólido mediante el dinero que vayamos ganando o por marcadores (al mejor estilo Most Wanted cuando nos atrapaban). De no recurrir a la reparación, veremos que la performance del auto irá bajando hasta el punto de no poder distinguir entre estar en reversa o en quinta.
Hablando de performance, también se nos presenta que al momento de utilizar el autosculpt sobre la partes del auto, veremos cómo va a influir en el rendimiento del auto y de esta manera observaremos que tan aerodinámico será nuestro chiche deseado en el túnel de viento.
Se nos va a dar la chance de elegir entre tres niveles de dificultad desde un principio: Casual -sin experiencia-, Racer -ya jugaste algún que otro juego- y King -la tengo clara-; y las mismas harán que el control de nuestro auto varié hasta el punto de que no te podés hacer el guacho a más de 200 km/h porque al primer descuido… TOTALED.
Al parecer hacen un rejunte de modos de juego y tendremos los siguientes:
Drag: Carrera de 1/4, 1/2 o 1 milla donde luego de mejorar nuestro agarre en la pista (quemando gomas -chistes fáciles no, por favor-), deberemos pegarle bien a los cambios para sacar la mayor cantidad de diferencia en tiempo y distancia a nuestro oponente.
Grip: La carrera normal: X cantidad de vueltas sobre un mismo circuito (hay variantes de la misma mezclando clases y modos de juego).
Speed Challenge -también conocida como Speed Trap en ediciones anteriores-: Es una carrera donde deberemos pasar por ciertos checkpoints con la mayor cantidad de velocidad posible y de esta manera sumar más puntos que nuestros oponentes.
Drift: El no tan querido derrape que siempre nos presenta algún que otro problema. En este caso, el control es un auténtico desastre.

¿Y el apartado técnico?

EA tiene la papota, ¿no se puede esperar que sea una decepción a estas alturas no? Desde el punto de vista de los gráficos, este Need For Speed es muy bueno. Tanto los autos, como los ambientes desérticos o semi urbanos se encuentran llenos de publicidad, por lo que los mismos son un espectáculo para los ojos, y otra cosa a destacar es que el modo de customización nos asegura que dos autos nunca serán iguales -excepto los que son otorgados por ciertos eventos y son clones uno del otro-, ya que hay miles y miles (por no decir millones) de combinaciones posibles entre cambio de partes, color, vinilos, calcomanías.
Veremos también que no les bastó con eso a los desarrolladores y decidieron diseñar un sistema de humo totalmente de cero, que al momento de realizar los drags nos dejan con la boca abierta y podemos llegar a pifiarle alguna que otra vez al primer cambio.
Sólo hay un detalle que siempre se puede criticar en los juegos con tribunas y multitudes: ¡Las personas son todas iguales! Aparte de eso, ProStreet no nos abandona en el apartado gráfico.





¿Cómo suena el tutú?

Por parte del sonido, este título no deja nada que desear. Cada auto tiene sonidos únicos y los mismos cambiarán a medida que convirtamos nuestro pequeño autito en un demonio de la velocidad.
La música que nos acompaña a lo largo de las carreras es muy adecuada al ambiente donde nos desenvolvemos en el juego (la mayoría electrónicos) y son alrededor de 35 temas en total.
Hay sólo dos cosas que no gustaron del audio del juego:
1) El comentarista de los eventos llega a ser MUY repetitivo y luego de unos tres o cuatro eventos, te dan ganas de poner en mute el juego. Ah, y al parecer está enamorado del personaje principal porque 75% de los comentarios que hace son de Ryan Cooper.
2) Los temas son muy largos para ciertas carreras, y en el caso del Drag (el peor de los casos) son cortados a los 20 seg. que dura aproximadamente la carrera. Deberían dejar que siga el tema entre un segmento de la carrera y otro, porque si no, NUNCA vas a escuchar un tema completo.



¡A jugar online!

Need for Speed ProStreet nos presenta además de los modos habituales de correr contra nuestro amigos en carreras individuales, la posibilidad de crear "Race days" donde se podrán agregar hasta ocho carreras de cualquier modo para jugar online. Ahí nuestros oponentes podrán traer sus autos customizados y, de querer conseguir un auto como el de nuestro oponente y/o amigo, podremos solicitarle que nos pase su blueprint (o plano) para poder utilizarlo luego.



Llegando a la meta

Need for Speed ProStreet tiene grandes falencias, pero según a qué se esté apuntando, puede ser un buen juego para pasar el rato. Si querés pasar un lindo momento inventando el auto de tus sueños y llevarlo al límite tunneándolo para que sea una bestia en el modo que quieras, éste es tu juego. Si buscás un juego de autos con algo de historia, un simulador o un arcade muy adictivo, espero que tengas paciencia para éste, porque muchas veces vas a querer apretar Alt + F4 entre menú y menú ya que son realmente pesados.

Puntaje


Buenos gráficos. Sonidos y música que cumplen su cometido. Muchos autos. Customización. Sistema de daños (primitivo, pero sirve).


Historia inexistente. Poca ayuda al momento de realizar autosculpt. Muy repetitivo y cansador.

Un Need for Speed más con agregados desperdiciados.

70%

muy bueno

ficha técnica

requerimientos mínimos: Procesador de 1.3GHz – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM - 4Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: EA Canada | Distribuidor: Electronic Arts | Soporte Multiplayer: Hasta 32 jugadores en modo liga

NBA LIVE 08

POR Esteban Provoste

EL FIN DEL SUEÑO AMERICANO.

Desde 1995 EA Sports viene lanzando una de las series de juegos más viejas y que tanto disfrutamos: NBA Live. Año tras año fueron mejorando, pasando de los sprites del comienzo a los modelos 3D. Y con el tiempo las versiones para PC fueron más completas y de mejor calidad que las versiones de consolas por un tema de mayor capacidad de hardware. Pero la llegada de la nueva generación de consolas empezó a revertir esto. Aparentemente, la gente de EA Sports le dio la espalda al gamer de PC, haciendo un port de Playstation 2. Éste es quizá, un partido que a EA Sports le va a costar ganar frente a la Realidad.

PRIMER TIEMPO: SIN BLING BLING NO HAY NBA

El primer punto negativo es el visual. Primero que nada, la resolución máxima es de 1280x1024, sin soporte widescreen de alta resolución. Esto hace que todo se vea cuadrado. Lejos están los modelos de jugadores que se ven en versiones como la de XBox 360 o Playstation 3. Ningún cambio aparente desde las anteriores versiones del 2005 o 2006. Texturas lavadas y pixeladas. El público tampoco se salvó. Son quizá los peores modelos 3D que se hayan visto en un juego en los últimos años. Lamentablemente, en este aspecto EA Sports pierde por paliza.

SEGUNDO TIEMPO: HEY BRO'

El sonido está correcto y acorde a lo que se ve en pantalla: chirridos de las zapatillas, piques y volcadas. Los comentaristas aportan ambiente al juego, pero de vez en cuando repiten las mismas frases y se vuelve repetitivo. En cuanto a la música, 100% Hip-Hop como era de esperar. Si te gusta bien; si no, se puede silenciar o bancársela. Los del Bronx, chochos.



TERCER TIEMPO: USE THE PAD, LUKE

En cuanto a la jugabilidad, hay un detalle que lo hace injugable con teclado: simplemente los controles no fueron pensados para este tipo de periférico. Es tan así que las instrucciones no fueron portadas para el uso de teclado y están explicadas para usar un gamepad. Así que el uso de este accesorio es recomendable para poder hacer todas las maniobras posibles, además de ser más cómodo. Aunque es lamentable que en la interfaz del juego no pueda usarse el mismo gamepad y hay que recurrir al mouse para navegar entre las opciones de los menúes.

CUARTO TIEMPO: ¡VAMOS ARGENTINA!

Algunas de las buenas incorporaciones en esta edición son el Torneo FiBA, estando Argentina entre los ocho paises. Así que vamos a poder jugar con la selección nacional, con todos sus jugadores. Un detalle es que les faltaron las fotos de algunos de ellos.
El Juego de las Estrellas se mantiene, junto al Juego de Novatos, el campeonato de volcadas y el de tiros de 3 puntos. También el "Dynasty Mode", que es un modo manager medio embolante.

RESUMEN DEL PARTIDO:

Es increíble que EA Sports haya lanzado un juego con tan poca calidad. Es como si hubieran estado poco tiempo desarrollándolo y salió así nomás. Esperemos que las quejas les lleguen y se den cuenta que los jugadores de PC no somos usuarios de cuarta.

PUNTAJE

+ Las animaciones de los jugadores. ¡La selección Argentina!

– Los gráficos. Tener que jugar un juego de hace 3 años… ¡HOY!; Si no te gusta el Hip-Hop, la música.

Un port del NBA Live de Playstation 2

35%

PATETICO

ficha técnica

requerimientos mínimos: Procesador de 1GHz – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM - 500Mb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Zoo Digital | Distribuidor: Zoo Digital | Soporte Multiplayer: No posee

PREMIER MANAGER 08

POR Ramiro Granja

SIMPLE POR SOBRE TODAS LAS COSAS

Esta vez realmente pensaba que el maldito coordinador de Gaming Factor me odiaba. No sólo me pidió que haga la review del Premier Manager sino también, después de leerla me pidió que la resumiera. Ya bastante tedio había sido terminarla… Ahora me tocaría auto corregirme porque los educados correctores no querían tijeretear la nota. Tenía que aceptar que mi primer nota tenía como nueve hojas como también que mi capacidad de resumir era bastante precaria. Ahora sí seguro, deben estar pensando que estoy escribiendo cualquier cosa y que seguro que esta tendrá por lo menos cinco hojas. Se equivocan, el Premier Manager 2008 tiene tan poco de que hablar que les aseguro que esta nota la puedo terminar antes de que finalice esta carilla.

EMPECEMOS

Bueno, al fin estaba frente a la PC, el juego me esperaba al costado del CPU. Como calculaba, era un CD; la instalación por ende fue bastante corta. El menú del juego me pareció bastante simple pero estaba en inglés lo que dificultaría aún un poco más mi labor. La única modalidad que posee es single player.
Es hora de elegir en que liga me desenvolvería, sólo tenía seis para elegir de las cuales únicamente cuatro podría utilizar a la vez. Las ligas utilizables eran: la inglesa, la española, la italiana, la francesa, la alemana y la escocesa.
Empecé a revisar más o menos los equipos para ver en cual me desempeñaría y encontré la primer gran falencia del juego: a pesar de que el título nos dice que las ligas son 07-08, me encontré que varios traspasos no habían sido realizados, un claro ejemplo era que Gabriel Heinze todavía se encontraba en el Manchester United, y Carlitos Tévez seguía haciendo de las suyas en el West Ham. Estaba claro que estos chicos no habían esperado que cerrara el mercado de pases.
Intenté empezar a definir cómo jugaría mi equipo y me di cuenta que solo se podrían utilizar tácticas pregeneradas, y si querés podés ponerlas de forma ofensiva o defensiva pero nada más. La simulación 2D del juego era pésima, utiliza las típicas pelotitas, pero estas parece que tienen párquinson. El partido no contiene relatos, ni por escrito. Y el tiempo visionado o se vuelve tedioso en el caso de ponerlo en velocidad normal, o es imposible de verse en máxima velocidad.
Lo que me pareció simpático -y sólo simpático- es que un jugador cansado podía pegarte el grito para pedirte el cambio, o el ayudante de campo te recomendaba que tires el equipo atrás si ganabas de forma ajustada. Todo los demás detalles del juego sería en vano darlos porque son lo mínimo indispensable que debe tener un juego de manager. Solamente destaco que se han humanizado algunos aspectos que en otros juegos del mismo tipo es simplemente la mera manipulación de una base de datos y la simpleza del manejo.



TERMINEMOS

Por ende mi veredicto es:



PUNTAJE

+ Simplicidad, humanizado sistema de compras, el ayudante de campo, que el jugador interactúe con el técnico

– Carente de profundidad, no esta actualizado al 100%, lo simple puede molestar a un jugador experto, falta de libertad táctica.

Un juego que si bien es incompleto se lo podría calificar como manager para principiantes.



55%

REGULAR

El hardware es muy peligroso

POR Alejandro Hernández

UN ARTICULO EN PRO DEL PLANETA VERDE

Aburridos y sin tener una nueva GF para leer, algunos de nosotros no tuvimos mejor idea que comprar un libro llamado "Filosofía por 2$".
Por supuesto que lo que leerán a continuación es consecuencia directa de dicho libro, por lo cual no nos hacemos responsables de nuestras palabras.

Todos escucharon de los problemas por los cuales atraviesa el planeta Tierra; parte de ellos son debido a las computadoras. Parece mentira y muchos estarán riéndose y queriendo dejar de leer lo que viene, pero te pedimos unos pocos minutos más de tu atención.

Ni más, ni menos, lo justo

Cada uno tiene que ser conciente del uso que va a darle a su computadora y comprar una acorde a eso.
Para aquellos que vayan sólo a navegar por Internet, o usar programas livianos como los que se usan comúnmente en oficinas, cuentan con VIA.
VIA se caracteriza por fabricar procesadores no tan potentes, pero de un bajísimo consumo de electricidad y generación de calor. Tanto es así que algunos de ellos cuentan con refrigeración pasiva, es decir, no necesitan de una turbina sobre su disipador para eliminar el calor generado.
A lo mejor esto no les suena a mucho, pero imaginen una oficina con treinta o más computadoras, el ahorro de energía va a ser significativo y a esto hay que sumarle el ahorro de energía de los equipos de aire acondicionado, ya que estos procesadores generan mucho menos calor.



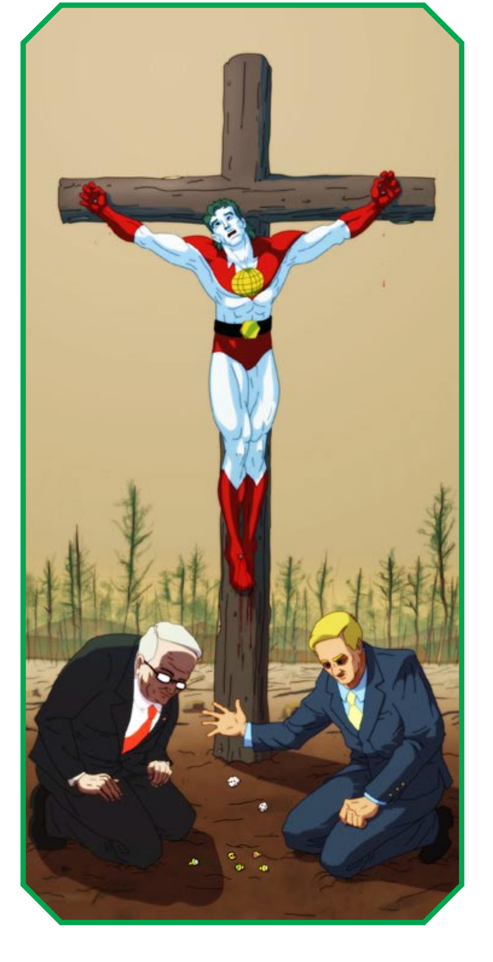
Por suerte, los procesos de fabricación de procesadores, chipsets y componentes electrónicos en general son cada día más pequeños, haciendo que estos productos consuman menos energía, o la misma energía pero con mayor rendimiento.

También ayuda la aparición de nuevos materiales para la fabricación de procesadores, tanto por ser productos amigables con el medio ambiente, como por ser más eficaces en la transferencia o aislación de la electricidad.



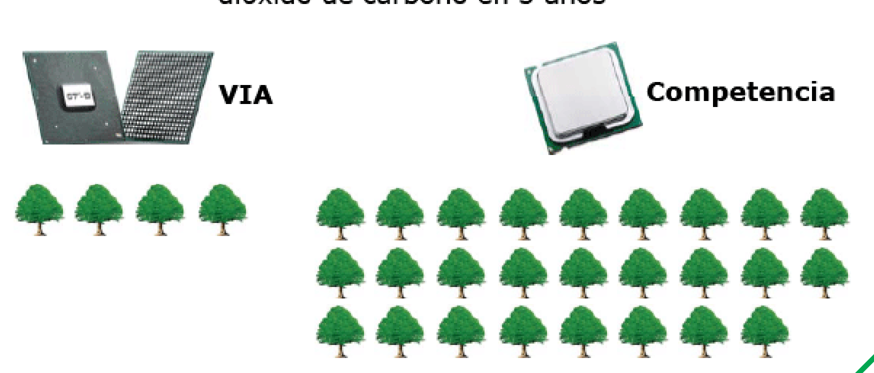
Inteligencia +1

Desde hace un par de años los procesadores tienen vida propia y pueden regular su frecuencia de funcionamiento, multiplicador y su voltaje, según el trabajo que estemos realizando.
Cuando uno esta navegando por Internet o escribiendo algo en Word no necesita de todo el potencial que puede entregar el procesador, por lo cual su frecuencia, multiplicador y voltaje disminuye a lo mínimo posible, sin hacer que el sistema se vuelva inestable.
Un muy buen programa que recomendamos es el CrystalCPUID (http://crystalmark.info/software/CrystalCPUID/index-e.html) que permite hacer lo que acabamos de mencionar, pero aun más allá de lo que podemos lograr utilizando los controladores y programas proporcionados por los fabricantes de procesadores.
Actualmente algunos fabricantes están desarrollando nuevas tecnologías que permiten el mismo control ejercido sobre el procesador, pero esta vez a nivel de todo el sistema.



¡Tocá madera!

Toshiba acaba de anunciar que todo aquel que compre alguno de sus productos podrá pagar algunos pocos dólares más para contrarrestar el daño que ese producto pueda causarle a la madre naturaleza.
Con esa plata, una empresa planta un arbolito en un parque, junto a otros arbolitos plantados de la misma forma, para contrarrestar la presencia del dióxido de carbono. Esto es algo que Dell empezó a hacer desde principios de año bajo el nombre "Plant a Tree for Me", algo así como "Plantá un Árbol por Mí".



Otras empresas reemplazaron al viejo plástico por materiales biodegradables, como la madera, que ya esta siendo utilizada en notebooks, teclados, mouse, monitores, etc. ASUS, por ejemplo, optó por usar bambú en algunas de sus laptops, y no queda nada mal.

Greenpeace denuncia a las tres empresas menos responsables en cuanto al cuidado del medio ambiente.
- Microsoft, pretende eliminar el uso de tóxicos peligrosos recién para el 2011 y no es tan responsable en su política de e-waste
- Philips, no tiene intenciones de eliminar tóxicos peligrosos de sus productos y no se hace cargo del e-waste.
- Nintendo, el peor de todos, directamente no tiene interés alguno en el medio ambiente.

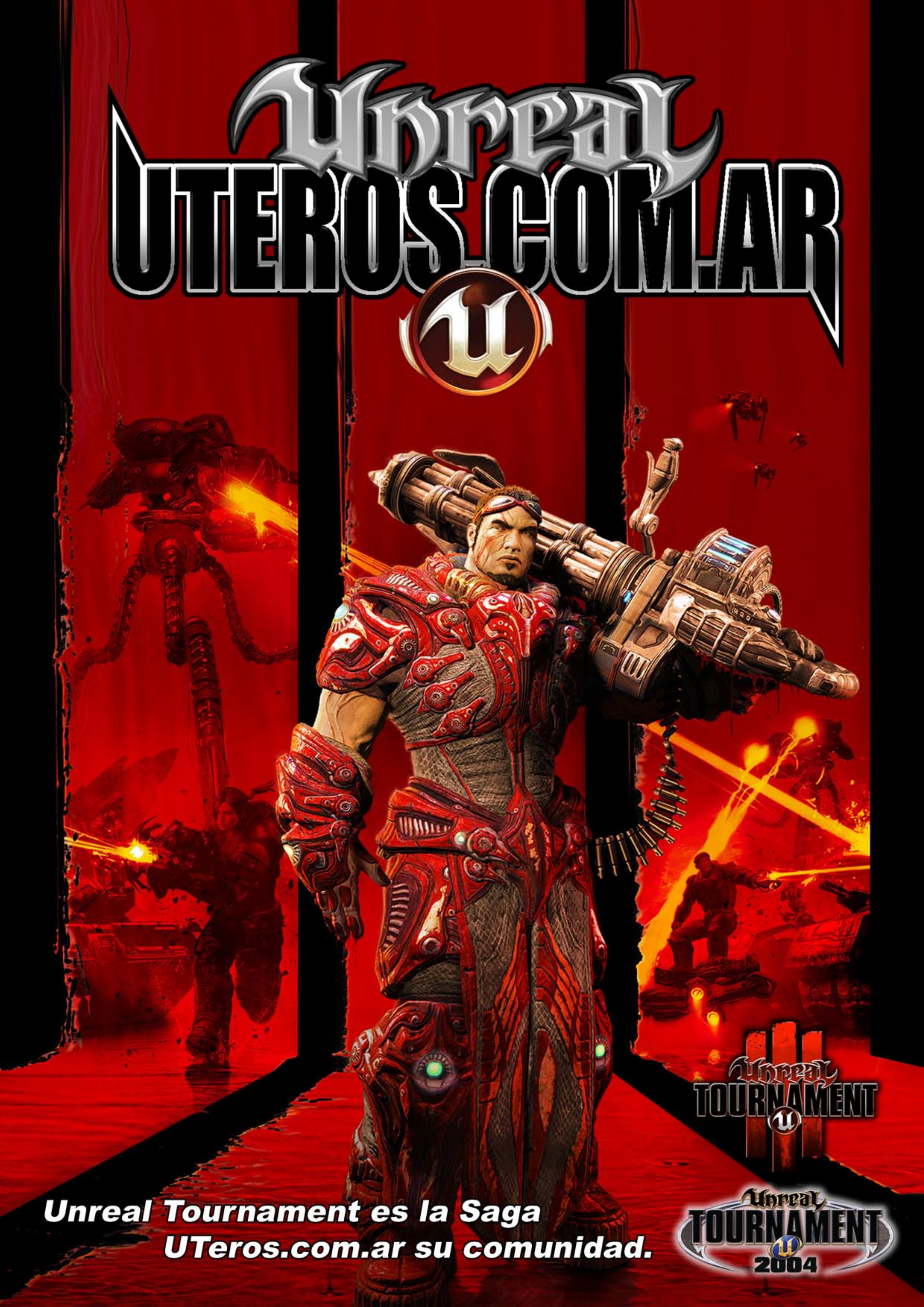
Greenpeace habla del e-waste

Cuando uno tiene una computadora, o una parte vieja, lo que hace es venderla, pero cuando ya cumplió su ciclo y no es más útil, se tira. ¿Pero alguien pensó a donde va a parar esa basura?

Greenpeace estima que los desechos tecnológicos, e-waste, representan actualmente un 5% del total de la basura generada, unos 20 a 50 millones de toneladas por año.
Muchos nos quejamos de que en la actualidad una computadora o un teléfono celular no dura ni dos años, cuando antes tenía una vida útil mas larga. Esto es uno de los principales problemas que ayudan a la contaminación, y que día a día se agrava.
Lo que más preocupa es que los componentes electrónicos son altamente contaminantes.

Para Greenpeace la solución a este problema es que las empresas y fábricas se hagan responsables de los deshechos generados por sus propios productos, y que no se sigan lavando las manos en este tema como lo hacen actualmente.
Otra recomendación es comprar productos sólo a aquellas empresas que sean responsables, cuyos productos sean fabricados con materiales no contaminantes, y que acepten sus productos de vuelta una vez cumplido su ciclo de vida.




Unreal
UTEROS.COM.AR
Unreal
TOURNAMENT
Unreal Tournament es la Saga
UTeros.com.ar su comunidad.
Unreal
TOURNAMENT
2004